

RIMESTRIE

encart à détacher : un wargame inédit



 jouez au go-moku, le morpion japonais



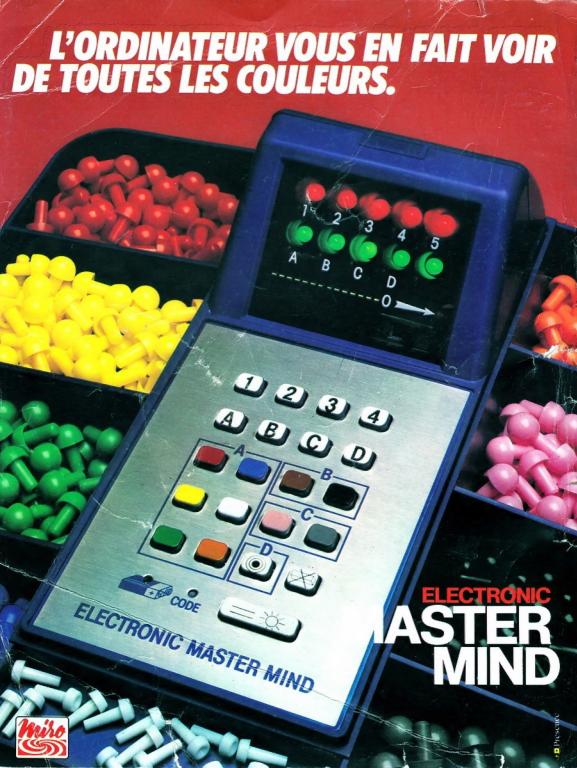
- les nouveaux jeux
- des jeux de lettres
- des labyrinthes originaux
- des jeux mathématiques
- des casse-tête logiques
- des jeux programmables



- les échecs les dames
- le bridge le tarot
- le scrabble le go

Danc di essai.

Supplément à SCIENCE et VIE nº 749



jeux stratégie v

Le jeu est le propre de l'Homme, bien avant le rire, la cuisine ou la philosophie. Il n'est d'exemple de civilisation d'où le jeu fut absent. Mais aujourd'hui plus encore que par le passé, comme il redécouvre le plaisir de

courir pour échapper à un monde trop mécanisé, l'homme moderne s'évade de son univers sans imagination grâce à la magie des jeux. Aux pantouflards de l'esprit, à ceux pour qui le jeu est une activité frivole, ou qui jouent de-ci de-là, pour « tuer le temps », nous disons nettement : cette revue n'est pas pour vous ! Mais, si vous êtes toujours curieux de découvrir de nouveaux jeux, si vous rêvez de mieux maîtriser ceux que vous pratiquez déjà, et si vous ne résistez jamais à l'envie de « faire une petite partie » avec vos amis, ou de vous attarder tout seul sur un casse-tête, Jeux & Stratégie vous est très personnellement destiné.

Vous retrouverez ici des signatures que vous avez l'habitude de rencontrer dans les pages de jeux de Science & Vie. Mais notre équipe s'est considérablement agrandie: journalistes, mathématiciens, écrivains ou joueurs professionnels, ce qui nous réunit, c'est une grande connaissance et un immense amour des jeux. Et notre ambition essentielle, c'est de faire partager notre passion. Ni recueil de jeux, ni manuel technique, Jeux & Stratégie espère devenir un véritable guide pour les aventuriers ludomanes.

Le propre du jeu est de n'accepter aucun préjugé, aucun tabou, aucune autre limite que ses propres règles. Nous défendrons toujours cette liberté: nous n'admettrons jamais de hiérarchie entre jeux « grands » et « petits ». Certes, il est des jeux plus intéressants que d'autres, mais il y a plus de joueurs sans imagination que de mauvais jeux, et nous préférons voir disputer une belle partie de morpion que deux joueurs d'échecs pousser laborieusement du bois.

Vous vous étonnerez peut-être, cependant, de l'absence dans les pages qui suivent de tel jeu que vous aimez ou que vous souhaiteriez mieux connaître. Ou de nous voir nous attarder sur tel autre qui ne vous séduit pas. Ou encore de trouver le niveau « technique » de Jeux & Stratégie trop élevé, ou vraiment trop faible. N'accusez pas notre conception de l'univers des jeux : nous nous sommes simplement efforcés de composer, avec ce qui nous plait, une revue digne de vous plaire. Pour y parvenir pleinement, nous avons désormais besoin de vos suggestions, de vos conseils et... de vos reproches.

Bref: à vous de jouer et ... rendez-vous au N°2!

Jeux & Stratégie nº 1 Supplément trimestriel à Science & Vie publié par Excelsion Publications 5. rue de la Baume 75008 PARIS Tél. 563.01.02.

Direction, administration Président : Jacques Dupuy Directeur : Paul Dupuy. Directeur administratif et financier

Jean-Pierre Beauvalet i&s

Rédaction Rédacteur en chef : Alain Ledoux assisté de : Jacques Bens conseillé par : Pierre Berloquin, ludographe Direction artistique:

Natacha Sarthoulet et Francis Piault Photos : Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins: Claude Lacroix Jean Pagès, Robert Haucomat

Promotion et diffusion Directeur : Paul Cazenave assisté d'Elisabeth Drouet Directrice des ventes : Ariane Carayon Maquette : Guy Le Bourre

Publicité Psi Conseil

7, rue de Turbigo 75001 PARIS Tél.: 296.27.89 Chef de publicité Marc Dejean.

Copyright 1980 Jeux & Stratégie.

Vive le gagnant!

Les joyeux volatiles de cet ancien Jeu de l'Oie ne pouvaient pas mieux vous souhaiter la bienvenue dans

Jeux & Stratégie.





l'énigme du Masque de Fer ? Ce n'est pas la seule que vous aurez à résoudre !

> ... et des labyrinthes : commencez par celui-ci

pour entrer dans ce numéro.



jeux & joueurs p. 4
banc d'essai : p. 12
les « joueurs électroniques »
par Alain Ledoux, Alain Pandolli,
Benjamin Hamuna et Luc Guinard
jouez avec... p. 22
... le Boggle par Richard Touati

les nouveaux p. 24
labyrinthes par Pierre Berloquin
notre invité : p. 30
Georges Perec

n°1

les grands classiques pa Nicoliscolirad les échecs par Nicolas Cilitard les Scrabble par Jean-Jacques Bloch le bridge par Jean-Jacques Bloch le bridge par Alain Pandolii le go par Pierre Arouchbeff les dames par Jean Chaze le tatrot par Richard Toual

un puzzle à découper : p. 50 carré ou triangle ? par Alain Ret

logiciel p. 54 jouez à saute-mouton avec votre calculatrice

par Jean-Jacques Dhenin les wargames et notre jeu inédit n ° 1 :

« la guerre des Ducs » encart p. 65 à 72 par François Marcela-Froideval

jeux et casse-tête p. 74

par Jean Tricot, Jean Lacroix, Claude Abitbol, Roger La Ferté, Martine Sassier, Marie Berrondo, Michel Laclos et José Féron.

questions de logique p. 88 4 énigmes de Jean Claude Baillif et une bande dessinée de Marie Berrondo et Claude Lacroix.

découvrez... p. 93 le morpion japonais par Pierre Aroutchett

solutions p. 96

3

Heur



le pion d'or de jeux & stratégie...

Chaque année, Jeux & Stratégie couronnera, par l'attribution d'un Pion d'Or, un jeu de stratégie inédit, proposé par un créateur indépendant. Cette année, le

Pion d'Or de J & S a été décerné dans le cadre du 2* Festival du Jeu de Société qui s'est tenu, du 23 octobre 79 au 7 janvier 80, au Centre Culturel de Boulogne-

Billancourt.

Notre premier lauréat a été
Roger Sauny Cohen, pour
son « Jeu de blocage » qui
attend un meilleur nom et...
un éditeur !

... au festival du jeu de société

Sur une idée de notre collaborateur Pierra Bertoquin et de Simon Monceau, la ville de Boulogne a voulu crêre un véritable événement autour du jeu. En 1977, cette même municipalité avait déjé fait une tentative analogue, tentative qui fut couronnée de succès puis-rent les portes de la marier rent les portes de la marier rent les portes de la marier ent est portes de la marier sociétée.

Cette année, c'est pendant près de trois mois, du 23 cotobre 1979 au 7 Janvier 1980, que le Festival du Jeu de Société, première manifestation du genre en France, s'est installé au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt.

Dans le vaste rez-de-

chaussée du Centre, ouvert depuis un an, plus de 200 documents ont ainsi animé l'architecture un peu froide du lieu, grâce à un voyage

au pays de l'imagerie populaire. En exergue de cette exposition : « De la naissance à la mort, la vie a louipurs été considérée



Le jeu de l'oie est le plus illustre des « jeux de parcours » lci, un fort beau modèle de la fin du siècle dernier.

comme un voyage, c'est le premier modèle des jeux de parcours ». Une exposition étonnante de beauté dans les couleurs, les dessins, les figurines qui illustrent les spirales des jeux de parcours, témoins d'un véritable art ludique.

Tout à fait contemporaine, celle-là, l'exposition à la mezzanine du Centre Culturel a présenté au public les différentes productions des éditeres de jeux. El pour le public, ce fut l'occasion de les découvrir mais aussi de les expérimenter. L'intérêt fut grand pour les jeux électroniques, majgré quelque timidité de la part des curieux, pour la plupart des enfants.

En dehors de quelques improvisations de parties · d'échecs ou de dames, au détour d'un grand hall peu favorable à la concentration. c'est véritablement lors du « Pentathlon des Jeux de Société » qu'une soixantaine de joueurs se sont abandonnés à leur passion : le jeu. Beaucoup d'enfants, ici encore, et il eût été bien difficile de sacrer « le sportif de l'esprit » le plus complet. tant les différences d'âge, de niveaux, le choix peu rigoureux des jeux enlevaient toute possibilité de résultats rationnels... Des tournois furent également organisés par les différentes Fédérations Françaises de bridge. de dames, d'échecs, de ieux de société, de puzzle. de Scrabble, de tarot, le mercredi pour les enfants, le samedi pour les adultes. Ce Festival a donc réellement permis aux joueurs amateurs de prendre contact avec les divers organismes de jeux comme les fédérations, mais aussi le groupe « Jeux Rencontre », qu'anime Simone Moreau et qui exerce un rôle actif au sein de la Fédération des Jeux de So-

Pendant trois mois, le Festival a donc été un véritable forum largement ouvert à la fois au public et aux idées nouvelles. Il s'est d'ailleurs terminé par un « Concours des Créateurs », ouvert à tous les inventeurs, qui a connu un grand succès, puisque 76 envois ont été reçus. Outre le Pion d'Or de J & S, trois prix ont été attribués :

1 ** prix : Gobelet d'Or de la Ville de Boulogne-Billancourt et Dé d'Or de la Fédération Française des Jeux de Société, à Jean-Claude Rosa, pour « Symetric ». 2 * prix : Gobelet d'Argent et Dé d'Argent, à Jan Jacob van Eeghen, pour «Totems». 3° prix: Gobelet d'Argent,

3° prix: Gobelet d'Argent, à Emmanuelle Patte, pour « C'haz hag c'hi ». Un second Dé d'Argent est également allé à Roger Sauny Cohen.

l'ordinateur sélectionne les adversaires de Victor Kortchnoï

Au début de l'automne. 1066 joueurs d'échecs ont affronté le nouvel « ordinateur » Chess Challenger Voice: 375 se sont révélés plus forts que la machine, ce qui signifie, évidemment, que « Ch.-Ch. » a gagné deux parties sur trois. Parmi les 375 vainqueurs. un tirage au sort en a désigné 60, qui ont joué contre Victor Kortchnoï, le samedi 3 Novembre, dans l'auditorium de FNAC-FORUM, au cours de deux passionnantes simultanées.

53 d'entre eux ont été battus par le Vice-Champion du Monde apatride. Deux joueurs ont gagné: Mark



Le vice-champion du monde seul contre tous. Leski (champion de France C. Bernard (maître natio-

junior) et Philippe Jammet. Et cinq ont obtenu parie nulle: Eric Le Ténot (13 ans. Equipe de France), M. Borzante, V. Bellas et Challenger.

jeu, informatique et société

Heureuse surprise pour les ludomanes lors de la semaine «Informatique et Société », qui s'est déroulée au mois d'octobre au Palais des Congrès de la Pole Maillot, à Paris : les géants de l'informatique aiment les jeux !

Control Data avait choisi, comme - tête d'affiche », Chess 4.8, le champion du monde des programmes joueurs d'échecs. Les spécialistes ont suivi, ravis, plusieurs démonstrations où ils ont pu voir, notamment, l'ordinateur battre aussi bien des amateurs avertis, comme Joe Dassin et notre rédacteur en chef, que des

- maîtres -, comme notre collaborateur Nicolas Giffard, champion de France 1978!
De son côté Cli Honeywell

Be sin cole of noneywar as Scrabble. Programme par des analystes de l'Institut de Mathématiques Appliquées d'Angers, le mini-ordinateur Diogène 61 DPS devalt disputer un combat des plus loyaux avec les «roseaux pensants» : en effet, il ne disposait pas d'instructions pour balayer systématique-ment toutes les éventualités de la grille.

C'est sans doute pour cela que Diogène a été battu au cours des deux soirées du Palais des Congrès. J.H. Muracciole a remporté

J.H. Muracciole a remporte la première partie, avec 958 points sur un total de 1 076. (Diogène s'est trouvé cinquième, avec 892 points). La seconde a été gagnée par Jean-Pierre Allali avec 736 points sur 779: Diogène, cette fois, s'est laissé largement distancer.

Cependant, ce galop d'essai a paru très profitable aux informaticiens qui auvivaient, avec beaucoup d'attention, les performances de leur poulain. On peut prévoir que, très bientôt, Diogène deviendra un redoutable adversaire.



Prix: environ 65 F

Nombre de joueurs : 2 Le ieu comprend: un damier ordinaire (10 × 10, avec carreaux blancs et noirs). 30 pions bruns et 30 pions blancs: pour chaque couleur, 10 pions marqués d'un soleil, 10 d'une lune. 10 d'une étoile

Au début de la partie, chaque joueur dispose ses pions, dans l'ordre qui lui convient, sur les 30 cases qui se trouvent devant lui. Puis, chacun ioue à son tour une seule pièce à la fois. Les pions se déplacent d'une seule case dans n'importe quel sens et prennent comme aux échecs : en se mettant à la place du pion attaqué. La prise est de type « circulaire »: soleil prend lune, lune prend étoile, étoile prend soleil. Un pion devient « champion » quand il réussit à atteindre la ligne

de fond adverse. (On le retourne alors pour le reconnaître.) Comme le pion, le champion ne se déplace que d'une seule case mais il a le droit de jouer deux fois de suite. On peut « souffler » un pion ou un champion qui n'a pas pris. Ce jeu, dont l'apprentissage est rapide, est d'une conduite assez astucieuse. La stratégie à utiliser ne saute pas immédiatement aux yeux, et ce qui rend Galax excitant, c'est précisément qu'elle est encore à découvrir

SETI (Bütehorn, Allemagne) Prix: environ 69 F

Nombre de joueurs : 2 Ce jeu, qui s'efforce de retrouver une règle très ancienne, se présente sous la forme d'un tableau de 5 x 10 cases carrées et 2 y 6 pièces bicolores et réversibles. Le but du ieu est d'atteindre le premier, avec l'une de ses pièces, la ligne de départ de l'adversaire. Les pièces ne se déplacent que d'une ou deux cases suivant leur nature. Une

pièce prise est retournée :

elle change donc de couleur

et de camp. (Les joueurs d'Othello-Reversi ne seront pas dépaysés...) Le jeu est plus subtil qu'il n'en a l'air à première vue : il mérite qu'on s'y attarde après quelques essais, même décevants

La présentation très sobre est également très agréable : on éprouvera du plaisir à manipuler les pièces en vrai bois! C'est d'ailleurs une caractéristique générale des productions d'un éditeur qui connaît, actuellement, un grand succès outre-Rhin

stratégie a joué pour vous

Dans chaque numéro, c'est-à-dire tous les trois mois, nous vous présenterons ici tous les jeux (présumés) de réflexion parus en France, ainsi que les plus remarquables productions étrangères. Pour ce numéro 1, nous avons très arbitrairement retenu quelques jeux récents qui nous ont semblé les plus intéressants - en évitant, bien entendu, de revenir sur les « classiques », comme Monopoly, Othello, Scrabble ou Mastermind.

CONNEXION

(Interlude, Compagnie du Nombre de joueurs : 2 à 4.

Prix: environ 52 F.

Le jeu se compose d'un plateau rectangulaire divisé en 18 × 14 carrés, et de 30 « dominos » de 2 carrés chacun, diversement colo-

Le but du jeu est de placer ses dominos sur le plateau en composant et en respectant des séries de carrés colorés

Ce jeu nous a paru très intéressant, parce que : d'une part, on assimile très facilement ses règles, d'autre nart il donne lieu à des combinaisons assez savantes Cenendant, il se présente comme un jeu essentiellement « tactique ». En effet, toute « stratégie » semble difficile à élaborer, dans la mesure où il est pratiquement impossible de connaître, ou d'évaluer, les possibilités de l'adversaire. Sa simplicité, son apprentissage rapide contribuent à mettre Connexion à la portée d'un jeune public

La présentation est agréable, mais un défaut saute aux yeux dès la première partie : le bord des dominos devrait être nettement mis en évidence ; sous la forme actuelle, leur position sur le tableau est indiscernable. Or, c'est un élément fondamental de la règle du jeu.

AL ASKA (Rayenshurger)

Prix: environ 90 F Nombre de joueurs : de 2 à

Le ieu se compose d'un plateau rectangulaire figurant un plan d'eau, découpé selon un tracé hexagonal. avec une île au milieu et 4 camps aux 4 coins, 4 autos-

chenilles. 14 × 4 containers, un ours, 30 cartes « glace » de superficies différentes (de 1 à 3 hexagones), et 30 cartes « événement ». Les containers, de 4 couleurs différentes, sont déposés sur l'île. Chaque joueur choisit une autochenille et un camp de même couleur. Son but est d'aller chercher sur l'île.

avec son auto-chenille et l'un après l'autre, les containers de sa couleur et de les ramener dans son camp. Ce n'est possible qu'après avoir établi un pont de glace entre l'île et le plus grand nombre de camp. Pour cela, chacun tire à son tour une carte

glace et la dépose à l'emplacement de son choix.

En réalité, le jeu se joue en deux temps : « l'hiver », où l'on pose les glacons, et « l'été », où on les enlève, ce qui permet de briser les ponts des adversaires. L'ours et les différentes cartes « événement » viennent également favoriser ou contrecarrer le transport des containers. La partie s'arrête quand tous les glacons sont enlevés, ou qu'aucun transport n'est plus possible. Le gagnant est celui qui a ramené dans son camp le

containers. Alaska est un ieu qui s'apprend assez vite. Son intérêt vient surtout du rythme de la partie : la construction et la destruction des ponts de glace s'effectuent dans un temps nécessairement limité. D'autre part, les cartes « événement » permettent, à chaque instant, de modifier le déroulement du ieu. Chaque joueur conserve ses chances

La présentation est agréable, notamment à cause de la taille du plateau : les éditeurs ont bien fait de voir grand : sous une forme réduite. Alaska perdrait une partie de son intérêt.

des livres à vous faire perdre le sommeil

Viennent de paraître coup sur coup trois recueils de divertissements mathématigues, qui procureront de délicieuses méningites à tous nos lecteurs amateurs de casse-tête. Les deux premiers sont dus à deux éminents collaborateurs de J & S (non, ce n'est pas par hasard !), le troisième au plus connu (et copié) des spécialistes du genre.

De Jean-Claude Baillif: Les casse-tête logiques (Dunod). 121 problèmes classiques ou inédits, et pas seulement « logiques », puisque l'arithmétique, la géométrie et... le bon sens sont sollicités tour à tour.

D'Eurèka: Les Jeux mathématiques (Dunod). « Eurèka » dissimule (pas très bien, comme on le voit) notre collaboratrice Marie Berrondo. Celle-ci vous propose 253 nouveaux problèmes. (Pourquoi 253 ? Parce que c'est le produit de 23 par 11...) Ici encore, vous vous promènerez dans l'univers des nombres, des distances et des méditations

Enfin. last but not least, notre confrère Pour la science vient de publier (Belin), sous l'énigmatique titre « Haha », un excellent requeil de Martin Gardner, que tout amateur de jeux mathématiques doit avoir dans sa bibliothèque. Il y découvrira, le dit amateur, l'usage ténébreux d'un bloc de glace, de plusieurs ficelles et de différents attrape-nigauds. De quoi stupéfier tous ses proches et s'épater soi-même à peu de frais.



jusqu'à la fin

othello au vatican...



en effet, recu le jeu de ce nom des mains de l'éditeur italien Baravelli lore du

championnat du monde 1979. Décidément, l'Eglise semble réconciliée avec le ieu : nous savions déià que

iqueur d'échecs, compositeur même de problèmes. Quant à Othello, superbe jeu stratégique également distribué sous le nom (traditionnel) de Reversi, c'était là son troisième champion-

nat du monde. Huit pays y participaient, en présentant chacun leur champion national, qualifié après éliminatoires. Les différents champions se sont affrontés (par poules de quatre) pendant trois jours. A la suite des 1/8 et des 1/4 de finales, sont arrivés en finale le Japonais, M. Inoué (ingénieur électronicien à Tokyo) et l'Américain, M. Cerf, professeur d'échecs à New York. La finale a été brillamment remportée par M. Inqué.

Il est intéressant de constater que les deux meilleurs joueurs du monde d'Othello sont originaires des deux pays où le jeu est diffusé depuis le plus long temps. (Othello est un des jeux les plus populaires du Japon.)

... et marx à wall street Il semblerait que l'on n'inne faillit pas à cette règle.

vente plus réellement de nouveaux jeux mais que l'on se contente de faire à partir de trois principes intangibles (l'affrontement, le parcours et le lancer de dés) et par diverses combinaisons, du neuf avec du vieux. Class struggle, qui nous vient des USA (1)

Au premier regard, on songe au Monopoly : même type de matériel, cartes de « chance », billets de banques, etc... En fait, il s'agit ici de l'affrontement entre deux classes, les capitalistes et les prolétaires, qui

classes secondaires, professions libérales, paysans, petits commercants et étudiants. Et le parcours, contrairement au Monopoly. n'est pas un cercle clos que l'on peut parcourir à l'infini mais une spirale qui va de la case 1 (début de la lutte des classes) à la case 84 --comme 1984, (confrontation, révolution) : final anncalyptique qui impose qu'en un point (ou à une date) donné(e), un vainqueur soit désigné et qu'un type de société (socialisme ou barbarie) en résulte. Nous savions déjà que

l'évolution récente des jeux de société tendait vers une intégration de plus en plus rapide des

données de la vie contemporaine dans l'univers indiqué : la spéculation immobilière dans le Monopoly, les élections présidentielles dans Stratagem. l'automobile dans les

peuvent s'allier avec quatre Mille bornes, les enquêtes policières dans Cluedo. etc... Voici donc que la lutte des classes devient, elle aussi, matière de jeu. Sur le coffret, une photo annonce la couleur : Marx et un « capitaliste » jouent au bras de fer. Mais cette lutte se ramène à bien peu de choses: au hasard des cases les joueurs obtiennent des points « actifs » (assets en anglais) ou « passifs » (débits) et les confrontations cycliques (élections, grève générale, révolution) consistent tout bêtement à compter les billets « actifs » de chacun des joueurs, à en déduire les « passifs » et à comparer les résultats obtenus : le plus « riche » gaque. Que ces billets malgré leur forme et leur format, ne représentent pas des billets de banques, ne change pas grand'chose à l'affaire, car c'est bien d'une richesse métaphorique qu'il s'agit. Pour gagner cette lutte des classes, il faut accumuler une sorte de papier-monnale qui, comme chacun sait, est le nerf de la guerre... Pauvre Marx!

est l'idéologie qui sous-tend le jeu. Le Monopoly par exemple est une excellente introduction à ce que nous nourrions appeler le « racisme urbanistique »: un jeune Français provincial apprend, sans même connaître Paris, que les Champs-Elysées valent beaucoup plus que la rue de Belleville (où vivent les travailleurs immigrés)... Et le Cluedo constitue une sorte d'initiation à la délation policière (« l'accuse X d'avoir tué avec tel instrument... ») Dans Class struggle, ce qui frappe le plus, c'est le sort réservé aux classes dites « mineures ». Paysans, étudiants, commercants ou professions libérales, ne peuvent pas en effet, gagner tout seuls : ils sont réduits à rechercher des alliances avec les deux classes - majeures ». Mais ces alliances ne sont pas définitives et les capitalistes, par exemple. peuvent à tout moment enlever aux ouvriers tel ou tel allié. Ballottement de ces classes movennes que se disputent, en général, les partis centristes... Mais, précisément, il n'y a pas de centre, ici. Et cette bipolarisation sonne curieusement. Car. si elle est une donnée constitutive de la vie politique anglo-saxonne (républicains et démocrates aux USA conservateurs et travaillistes en Grande-Bretagne) ou nordique, les deux termes de l'opposition polaire ne comprennent iamais la classe ouvrière en tant que telle. Or, la référence (photographique) à Karl Marx affichée sur le coffret du jeu fonctionne comme une évidente connotation : derrière cette classe ouvrière ludique, il y a le communisme, lequel justement, n'existe pratiquement pas sous une forme institu-

tionnelle dans les pays an-

glo-saxons.
Faut-il en conclure que
Class struggle fonctionne
comme un acte manqué, au

sens freudien du terme, el qu'il exprime comme un sourd besoin d'inventer ce qui n'existe pas encore ? Le sénateur Mac Carthy doit s'en retourner dans sa tombe! Louis-Jean Calvet (1) Class Struggle, Copyright Bertell Ollman 1978, 487 Broadway, New York 10013.



c'est jeudi toute l'année!

Créée en Juillet 1978, l'Association JEUDI s'intéresse à tous les jeux, pour enfants comme pour adultes, et se propose de développer son action selon deux direc-

 information et animation à partir de la pratique des jeux;

jeux;
• documentation, études et recherches, en particulier dans les domaines éducatif, historique et épistémologi-

que.
JEUDI diffuse un bulletin
trimestriel: « Jeux, Tu,
lls », où se mêlent notes de

lectures, règles de jeux anciens ou peu connus, critiques, analyses stratégiques, renseignements divers, et qui constitue un outil pratique pour les amateurs individuels ou les groupes, tels que ludothè-

groupes, test que ludorineques, comités d'entreprise, clubs de jeunes, etc... L'Association dispose d'un local où ses membres se retrouvent deux soirs par mois. Mais elle désire également développer des animations » à la demande », dans des lieux privés ou quiblics: écoles, centres sociaux, cafés, hôpitaux, maisons de ieunes...

Ses activités se sont déjà traduites par un guide des jeux de damiers (disponible), accompagné d'un matériel inédit: le « damier multiple». Actuellement, ses recherches portent sur l'invention. les variantes et détournements de règles, et sur les ieux anciens ou lo-

caux, le « patrimoine jeux ».

JEUDI, A. 1901, 2, Square
Jean Falck 75010. Adhésion annuelle : 30 F

jeux & stratégie a joué pour

(Robert Laffont) Prix: anviron 100 F

Nombre de joueurs : de 2 à

Le jeu comprend : un plateau comportant 28 cases numérotées de 3 à 30, avec en regard des valeurs en points, 80 pièces formant 8 séries numérotées de 1 à 10, et différents jetons de marquage. Le but du jeu est de réalser, en addisionant 3 piè-ces, un nombre (de 3 à 30, donc) représentant la plus forte valeur de points. Pour cola, chaque joueur repoit 6 pièces, annonce 2 contrats (ju-c 2 nombres composès chacun avec 3 pièces) et s'efforce de réaliser lesdis contrats. S'il n'y arrive pas, il jette une pièce et en

prend une nouvelle au pot.

selon différentes modalités

Les juniors (moins de 13

jusqu'à ce qu'il y parvienne. Le gagnant est celui qui atteint le premier 500 points.

tent le premier 500 points. Une remarque: c'est dans l'ordre que nous venons d'indiquer que la règle du jeu indique les opérations à effectuer. Or, il est clair que si l'on prend d'abord les 6 pièces et que l'on annonce resuite les contrats, on n'a aucune raison d'annoncer des contrats infeâisables! Il

faut probablement faire le contraire : annoncer le contraire il rer les pièces. Dans ce cas, en effet, on pout choisir entre un contrai et lière les pièces. Dans ce cas, en effet, on pout choisir entre un contraire. Suivant l'était de la partie, une ministrate de la partie, une ministrate par le la contraire. Suivant l'était de la partie, une ministrate par la contraire de la con

de la rue de la paix aux ... bermudes

Cinquante quatre finalistes régionaux avaient rendezvous au parc floral de Vincennes, le 24 novembre dernier, pour disputer le titre très officiel de « champion de France de Monopoly».

ans) et les adultes disputaient leurs parties séparément dans un louable souci d'équité (encore que les finales régionales ont démontré que la valeur n'attend pas le nombre des années). Les deux parties disputées par les juniors furent très serrées, mais Jérôme Bugnon arriva finalement en tête. Ce très gentil garçon qui nous vient d'Audincourt (petite ville entre Montbéliard et Belfort) a damé le pion aux citadins et partira. donc représenter la France au Championnat du monde qui se déroulera aux Bermudes en Avril 80.

Les 42 finalistes seniors s'affrontèrent d'abord en deux parties qui permirent de qualifier, pour une troi-sième partie : Bernard Lutz, Sylvain Perez (16 ans, champion de France d'Ottelle 1977). Alain Pest, Dominique Dupré (seule femme), Jean-Luc Battini et Robert Ismir (joueur professionnel, arbitre de bridde).

Cette partie fut arbitrée par M. Milet, Champion d'Eu-

rope sortant. Vers deux heures du matin, le nom du vainqueur fut enfin connu : Bernard Lutz, 26 ans, originaire de Metz.

construisez (si vous le pouvez!)

votre pyramide



de bois, identiques, qui vous permettent, si vous êtes très adroit et si vous avez une bonne « vision dans l'espace », de bàtir plusieurs centaines de pyramides différentes. (Pyramis. Ed. B. Girette. Diffusion Jeux Descartes.) SHOGUN (Club Nathan)

Prix: environ 79 F.
Nombre de joueurs: 2

Ce jeu est constitut par : un plateau divisé en 64 cases magnétisées ; 7 pièces et un « shogun » rouges, et 7 pièces et un « shogun » blancs. Chaque pièce porte des chiffres, de 1 à 4, qui apparaissent dans une fenêtre et inciquent la capacité de d'éplacement de la charge magnétique des cases, changement à charge magnétique des cases, changement à charge magnétique des cases, changeent à charge magnétique four la charge magnétique des cases, changeent à charge magnétique des cases, changeent à charge magnétique des cases, changeent à charge magnétique des cases de la charge de la charg

mouvement. Ce jeu s'apprend très rapidement. Il a une évidente parenté avec les c'ehces, mais le fait que les possibilités de déplacement des piècos changent, d'une manière i inattendue, à chaque coup, rend la conduite du jeu à la fois plus hasardeuse et plus amusante. La présentation est simple et aoridable.

Dr I OGIC

(Polyax) Prix : environ 45 F.

Nombre de joueurs : 1, 2 ou plus. Le jeu comprend : un pla-

teau pavé de 46 cases hexagonales, quatre pions colorés et un dé. Le but du jeu est d'empiler les pions et de les amener à une extrémité particulière

10



ples de déplacement. Après un tirage de dés, qui donne la position de départ, chaque partie se résume à un casse-tête mathématique que chacun doit résoudre mentalement; la meilleure solution l'emporte. Certaines positions initiales pourraient fort bien constituer des « problèmes » et trouver ainsi leur place dans les pages de notre revue consacrées aux divertissements mathématiques. Mais, à notre avis, Dr. Logic ne représente pas, à proprement parter, un ieu qu'il est agréable de pratiquer en

OKTRO Spear-Spref) Phy environ 40 F

Nombre de joueurs : 2 Le jeu comprend : un tabeau portant 104 points rees par un reseau de lignes formant des losanges, et deux senes de 12 pions de 4 couleurs différentes. Les pions se déplacent et prennent comme des tours d'échecs. Certains déplacements obligent l'adversaire à jouer un pion d'une couleur déterminée. Un joueur a perdu s'il est mis en demeure de jouer une couleur donnée, et qu'il n'y parvient pas.

ry parvent par Ce jeu recèle des astuces de stratégie qui n'apparaissent pas forcément au premier abord. Sa présentation est rustique, avec des pions de bois très agréables à manipuler. TRUST

(Dujardin)
Prix: environ 110 F.
Nombre de joueurs: de 2 à

Le jeu se compose d'un plateau de 9 × 12 cases, numérotées de A 1 à J 12, de 108 pions, de cartes représentant des actions hôteires et de billets de banque.

Le but du jeu consiste à amasser la plus grande fortune en achetant ou vendant des « chaînes » d'hôtels. Trust a connu un grand succès dans les pays anglo-saxons sous le nom de Acquire.

Il peut se jouer à deux (règle particulière), mais gagne à être joué à quatre. Contrairement à la plupart des jeux à thème financier, il s'apprend très facilement et se joue vite; ce sont deux raisons qui nous l'ont fait trouver agreable Mais sa stratégie est aussi primitive que l'economie quotidienne de marché : il s'agit essentiellement d'acheter bon marché et de vendre cher. La présentation est rudimentaire mais tout à fait suffisante. Trust convient à tous les publics

ces drôles de machines qui jouent...



Checker-Challenger





... aux échecs

A tout seigneur, tout honneur: commençons par le « Roi des ieux ». Ce sont d'ailleurs les machines à jouer aux échecs qui sont apparues les premières, voici deux ans. Les modèles de l'époque ont délà disparu, remplacés par des appareils beaucoup plus « performants » et... meilleur marché. Quatre machines (et deux fabricants) se partagent le marché : les Chess-Challenger « 7 » et « Voice », de Fidelity Electronics, et les Boris « Diplomat » et « Master », de Chafitz. Nous les avons opposées en un petit tournoi, en leur accordant un temps de « réflexion » relativement court (1 minute 20 secondes en movenne), ce qui représente, à notre avis, un rythme idéal pour une partie amicale. Que ceux qui nous objecteront qu'avec 24 heures de réflexion, les machines commettraient moins d'erreurs commencent donc par faire une partie à cette cadence !

A vous de juger les parties de notre tournoi. Plus que nos conclusions ou que le résultat lui-même, ce sont elles qui vous montreront réellement ce que vous pouvez attendre des « joueurs électroniques ».

CHESS-CHALLENGER « VOICE »

-	- BORIS « MASTER »				
1.	d4	d5	13. De4	Cb8-a6	
2.	ç4	d×ç4	14. g4	Dc7	
3.	Cf3	c6	15, h5	c5 !	
4.	Dç2	b5	16, d5	e x d5	
5.	Fd2	e6	17. Df5	Fc8	
6.	b3	¢×b3	18. F × b5	Rd8	
7.	$a \times b3$	C16	19. Fg5 +	Fe7	
8.	e4!	a5	20. F × e7	B×e7	
9.	Dd3	h6	21. Db1	F × q4	
			22. Fe2		
			23. F × f3	D×e5+	
12.	Cç3	Cb4	24. Ce2		

Les noirs (Boris Master) jouent et gagnent la qualité (une Tour contre un

Cavaller).
8 🖺 🗎 🖺
7
6
5 1 1 1
4
3 <u>A</u>
2
abcdef9h
Cç2 + !

18	HE 1	豐	1000		No.			프	1
-	a	b	C		0	f	9	h	ı
			Cç2	+ 1					1
5.	DX	ç2	Dx	a1 -				$\Gamma \times d1$	
6.	Cç1		Thd	3				T × a4	4
7.	0-0		Df6		41.	Rq2		Ff4	
	Dd 3								
9.	Te1	+	Rd6		43.	Rh3		Ce5	
0.	Dd1		a4		44.	Fç2		F14	£
1.	bx	a4	ç4		45.	Rq3		T13 +	
	Fh1			В	46.	Rq2	. 1	Rc5	
3.	Fe4		c3		47.	Te1		Tc3	
	Fb1		C¢6		48.	Ff5	- 1	Rd6	
	Ce2				49.			Cf3	
6.	Cg3		c2 ?		50.	Thi		Cd4	
7.	F×	ç2	Td4		51.	Fh7		Ce2	
8.	CI5	+ 1	DX	f5	52	Th4		Tc4	1

	Cd4 +	63.	Re2	T × f4
Re3	f5	64.	T × h6	Be7
Th1	Cc2 +	65.	Fo8	Te4 4
Rd3	Ca3	66.	Rt3	Tf4 +
Ta1	Cc2	67.	Re2	Te4 4
Ta7	Cb4 +	68.	Rf3	Tf4 +
Re3	Cc2 +	69.	Re2	Te4 4
Rd2	Cd4	ot or	dio nor	
T × g7	Ce6			counc
	Re3 Th1 Rd3 Ta1 Ta7 Re3 Rd2	Re3 f5 Th1 Cç2 + Rd3 Ca3	Re3 f5 64. Th1 Cç2 + 65. Rd3 Ca3 66. Ta1 Cç2 67. Ta7 Cb4 + 68. Re3 Cç2 + 69. Rd2 Cd4 et ni	Re3 f5 64. T × h6 Th1 Cc2 + 65. Fg8 Rd3 Ca3 66. Rf3 Ta1 Cc2 67. Re2 Ta7 Cb4 + 68. Rf3 Re3 Cc2 + 69. Re2 Rd2 Cd4 et mille par

62. Tg6 Td4 + Commentaire : une partie animée qui renvoie les deux adversaires dos à dos annès un debut on la bibliothe. que du Voice l'a laissé désarmé face aux coups non théoriques du - Master -, les machines se lancent, du 15° au 26°, dans des complications qui les dépassent nettement toutes deux. Et e'est, semble-t-il, un peu par hasard que le Master se retrouve avec un avantage théoriquement décisif. D'ailleurs, à partir du 36° coup, c'est à son tour d'accumuler les imprécisions jusqu'à ce que la victoire lui

échappe Une partie cependant agréable et d'un niveau qui, à notre avis, dépasse largement celui de bon nombre d'amateurs

BORIS « MASTER » -BORIS « DIPLOMAT »

	Cç3				
2.	C(3	d6	18.	F x h5	Fd6
3.	d4	$e \times d4$	19.	Te4	Ff5
4.	Fg5?	f6	20.	Td4	Cc6
5.	D x d4	$f \times q5$	21.	To4	T×h2
6.	De4 +	De7	22.	Te1	h x q2
7.	63	D x e4	23.	F × q4	Ce5
8.	C × 64	g4	24.	Td4 +	Fd7
	Ch4?	d5	25.	$F \times d7$	Cf3 +
10.	Td1?	d x e4	26.	Rd1	C × d4
	Td4	q5	27.	$e \times d4$	q1 = D
12.	T × 64	Fe7	28.	T × q1	F×q1
	Rd2	g × h4	29.	Fe6	F×f2
14.	Fç4	h3	30.	¢3	a5
15.	Tg1	Cf6	31.	Fd5	¢6
16.	Tf4	Ch5 2	32.	Fe4	Bc7

Ì	33. Re2	Taf8	44. Fd3	Tb2 +
	34, b3	Fq1	45. Rc1	Bd7
	35. Rd3	Tf4	46, Rd1	T × b4
	36. a4	Ff2	47. Rd2	Ta4
	37. b4	a × b4	48, Fc2	T × a5
	38. c×	b4 Te8	49, Fb3	Ef2
	39. F ×	h7F × d4	50. Rd3	Fq1
	40. Fq6	Te3 +		
1	41. Rc2	Ta3	52. Fc4	Ta1
1	42. a5	Te3	53. Rd3	Ta3 +
1	43. Rd2	Tb3	54. Re2	Te3 +

Diagramme 2:

Avec son avantage matériel, Boris « Diplomat » auraît déjà dû achever son adversaire depuis longtemps. Dans cette position, il rate un mat en 2 coups. Trouvez-le ! (1)



55. Rd2 To3 61. Rd3 Tq3 + 56. Fd3 62. Rc2 Tqf3 ? 57. Fe2 Th2 63. Rd2 Te4 58. Rd1 54. Rd1 Tf2 ! 59. Rc2 T x e2 + 65. Rc1 Te1 mat 60. R × c3 To2 Commentaire : le - Master - trouve

cette fois-ci son maitre! Son début est catastrophique et il abandonne ses pièces les unes après les autres. Mais le « Diplomat » prouve ici qu'il ne - voit - pas, en 80 secondes, les mats en 2 coups.

BORIS « DIPLOMAT » -

CH	E55-C	TALLE	WGE	R«7»	
1.	Cç3	Cq6	15.	f3	Td8
2.	e3	Cf6	16.	94	De6
3.	Cl3	d5	17.	04	c5
4.	Tb1	Ff5	18.	95	Ch5
5.	b4	Dd6	19.	e x d5	$D \times d5$
6.	Cb5	Dd7	20.	Tb1	Ta6
7.	d3	a5	21.	d4	04
8.	b x a5	T × a5	22.	Tb5	Fc5
9.	Cbd4	$C \times d4$	23.	F x c4 ?	D × c4
10.	$C \times d4$	b6	24.	Db3	D × b3
11.	C × f5	$d \times f5$	25.	$T \times b3$	$e \times d4$
12.	Ta1	e5	26.	$c \times d4$	$T \times d4$
13.	¢3	Fe7	27.	Fe3	Td5
1.4	9.6	0.0	20	Test	Twod

3 3 3 29. F x c5 Ta1 + 37. Bf2 Te5 30. Re2 38. Td7 Cd5 Cf4 + 31. Bf2 T × g1 39. Td6 Rf7 32. R x g1T x g5 + 40, h3 h5 33. Rf1 T x ¢5 -41. Tc6 Ce7 34. T × b6 f6 42. Tc4 f5 35. To8 - Bf7 43, Td4 Cd5? 36. Tb7 - Rg6

Diagramme 3 :

Les d'ancs (Bons » Diplomat ») jouent et repagnent une pièce.



45 T - d5 Re6 65, T x g5 f3 + 46 T × 14 66, Bf2 Bd6 Tf5 05 48 h4 + 68. B x (3 Re6 Rg2 69. Tf4 49 70. T × h4 **R**(5 50. 51 Tb6 - Re5 71. Th5 + Re6 52. 72. Th6 + Re5 53. Tb5 + Re4 73. Th5 + Rd4 54 Tb4 + Td4 74. T × d5 +R × d5 55. Tb2 Rf4 75. Re3 Rç6 56. Tf2 + Re5 76, Rd4 Re7 58. Tb5 - Refi 78, h4 Rf6 59. Tb6 - Td6 79 Rd6 60 Th2 80 Bds 61. Td2 - Rc6 81. Re5 B×h4

Commentaire: Une vraie douche ecossaise: les blancs (Boris – Diplomat) donnent une pièce au 23ème coup, au 45ème coup, ils regagnent are pièce mais, restent avec une partie nettement perdue... qu'ils annulent après avoir faillt la gagner!

nulle

62. Tf2

63. Te2

CHESS - CHALLENGER « 7 » — CHESS - CHALLENGER « VOICE »

1.	e4	66	6.	FQ3	35
2.	d4	d5			Cb4
3.	e5	Cc6	9.	De2	0.0 ?
4.	Cf3	Fe7	10.	Tad1	a4
5.	Cc3	Ch6	11.	De3	Rq7
6.	F x h6	g x h6	12.	a3	C - 0

21. C × a4 h5 13. D x d3c6 14. Tfe1 b6 22. Ted1 Fb7 15. Dd2 Ç5 23. Df4 16. d x c5 b x c5 24. T1d3 Fc6 17. DI4 d4 25. Cb6 Tad8 18. C × d4 c × d4 26. Tg3 + 19. De4 Fa6 27. T × d8 ?

20. T × d4 Dç7 Diagramme 4 :

Les noirs (Chess-Challenger - Voice -) jouent et font mat en 3 coups. L'éternel mat du couloir !



Db1 - 1 28. Les Blancs abandonnent

Commentaire: après avoir joué le début mieux que son adversaire, le Chess - 7 - s'effondre rapidement et perd finalement la partie sur une bévue digne d'un débutant.

CHESS-CHALLENGER « 7 » —



Diagramme 5:

La triste position du Bons - Master -(noirs). Les blancs disposent de 8 mats differents en un coup (



45. Dab7 mat Commentaire : ou plutôt...

commentaire! Le Master est ici complètement surclassé par son adversaire.

BORIS « DIPLOMAT » — CHESS - CHALLENGER « VOICE »

0-0-0 ? ! Cc6 12. q × f3 2. d4 d5 13, Fa6 + 3. Tb1 Cf6 14, Rf2 89 4. Cf3 Ff5 15. Ta1 5, Ce5 Cb4 16, 04 1 Da5 6, e4 ?! F x e4 17, Fb7 7, C x e4 d x e4 18, Tq1 Db6 8. a3 Cc6 19. b4 9, C × c6 b × c6 20, F × c6 + D × c6 21. Dd3 Ed6 10.13 Dd5 11, c3 e x f3 22. b5

Diagramme 6:
Dans cette position, les blancs (Boris - Diplomat -) pouvaient regagner une

pièce. Comment? (1)

F - 16 23. Fq5 24. Rg2 34. Rg3 h4 + 25. 34 Dc7 26. Tap1 35 Rh3 Bd6 27. b - c6 - D < c6 36. De8 + 28, T x b8 T x b8 37, Td1 Dc8 29 De3 38. D × c8 T × c8 T x c4 39. a5 d4 30. F x f6 31. d5 e x d5 40. a6

41.	Ta1 Tc2	54. Rd2	Ta2 +
	Ta3 Tc3 !	55. Rd1	Rd6
43.	Ta4 T × f3 +	56. Tc2	T x c2
	Rg2 Te3	57. R × c2	h3
45.	h3 Tg3 +	58. Rd3	h2
46.	Rh2 Fe5!	59. Rd2	h1 = D
47.	Rh1T x h3 +	60. Re2	Da1
	Rg2 Td3	61. Rf2	Dd1
49.	Rf1 f6	62. Rg2	d3
	Ta5 Re7	63. Rf2	De2 +
51.	Tç5 Td2	64. Rg1	q5!
		65. Rh1	Dh3 mat
53.	Rd1 Ta1 +		

Commentaire: Chess-Challenger « Voice » domine très nettement son adversaire. On appréciera le mat en deux coups commençant par un coup d'attente.

notre verdict

Chess-Challenger - Voice - remporte done notre tournoi avec deux vietoires, et une nulle devant Chess-Challenger - 7 - et Boris - Diplomat -. ex-aequo avec une victoire, une défaite et une nulle chacun, et enfin Boris - Master - avec deux défaites et une nulle. Bien sûr, ce classement ne peut prétendre établir une hiérarchie absolue, puisque les adversaires ne se sont rencontrés qu'une fois. Cela dit, voici nos appréciations :

TOUTES CES MACHINES

- · utilisent le même code, qui diffère sensiblement de la notation conventionnelle que nous utilisons ici. Ainsi. pour indiquer à l'un de nos annareils que l'on joue le Cavalier blanc de la case bl à la case ç3 (ce qu'on note Cc3. C pour le Cavalier et c3 pour la case d'arrivée), on « entrera » C1-C3 en ne donnant que la case de départ de la pièce et sa case d'arrivée :
- · refusent les coups illégaux. o permettent de vérifier à tout mo-
- ment la position exacte des pièces ; · peuvent jouer avec les blanes
- comme avec les noirs : · acceptent qu'on leur pose des problèmes : on peut leur proposer n'im-
- porte quelle position ; · peuvent jouer à différentes cadences : on peut fixer aux - Boris - le temps exact de réflexion qu'on leur accorde, de quelques secondes à... 100 heures, et les - Chess-Challenger - disposent d'un certain nombre de niveaux auxquels correspondent un temps moyen de réflexion (de 5 s à 24 h pour les 7 niveaux du - 7 - et de 5 s à 11 min, pour les 9 premiers ni-

veaux du « Voice », dont le 10° ni- l veau réfléchit indéfiniment jusqu'à ce

qu'on lui demande de iouer). · disposent d'une fonction aléatoire qui les fait choisir au hasard entre

deux ou plusieurs coups qui leur naraissent également valables, ce qui permet de jouer des parties toujours

CHESS-CHALLENGER « 7 »

différentes



o son niveau de jeu : un peu inférieur à celui du - Voice -, mais nettement supérieur aux - Boris - : o son prix : environ 1 000 Francs ce

qui en fait notre préféré, compte tenu du rapport qualité/prix. Nous aimons un neu

· sa présentation, un peu austère. correcte sans plus Nous n'aimons pas du tout :

· l'alimentation, uniquement sur

CHESS-CHALLENGER



heaucoup • son niveau de jeu. Certainement la meilleure machine actuellement sur le

marché : · sa présentation très soignée. Mais pourquoi donc avoir - marbré - les cases noires, ce qui donne l'impression irrésistible d'un ieu - fatiqué - ? La manipulation est très agréable.

Nous aimons un peu : · sa - bibliothèque de débuts » assez riche. Cependant, le choix des variantes nous a semblé un peu arbi-

traire : • sa - voix -. En effet le - Voice -. comme son nom l'indique (en anglais), dispose d'un synthétiseur de voix qui lui permet d'annoncer les coups. Assez impressionnant, mais on s'en lasse vite! A noter cependant qu'il permet aux aveugles d'utiliser l'appareil.

Nous n'aimons pas du tout : o son prix: environ 3 000 Francs, ce qui nous semble vraiment excessif comparé aux autres modèles :

· l'alimentation uniquement sur secteur.

BORIS « MASTER »



Nous aimons

• sa présentation compacte en coffret de bois, son affichage très agréable ; · l'affichage continuel des coups qu'il envisage pendant sa réflexion. ce qui évite l'ennui des « temps morts ». Une excellente idée !

· l'alimentation sur secteur et sur pi-

Nous aimons un peu :

son chronomètre, qui permet au joueur de mesurer son temps de réflexion;

• ses « commentaires », hélas, en anglais et, sauf quelques exceptions (« congratulations » quand yous l'avez battu), absolument sans rapport

avec ce qui se passe dans la partie... Nous n'aimons pas du tout · son niveau, nettement plus faible

que celui des Chess-Challenger : · son prix exorbitant : environ 2 200 Francs, compte tenu justement de ce

BORIS « DIPLOMAT »



Nous aimons

• l'affichage continuel des coups qu'il envisage pendant sa réflexion (comme sur le « Master »);

· l'alimentation sur secteur et sur piles ;

· son faible encombrement qui, conjugué avec l'alimentation sur piles, en fait un vrai « jeu de voyage ». Nous aimons un peu son chronomètre (comme sur le

« Master ») : . son prix, environ 1 000 Francs.

Nous n'aimons pas du tout : · son niveau, faible par rapport à ses

concurrents, et notamment son sens du développement. Son classement dans notre tournoi nous semble bien avantageux !

· sa présentation vraiment lamentable !

... au bridge

Annoncés à grand renfort de publicité depuis un an, les joueurs de bridge électro- | Beaucoup plus grave ! niques apparaissent enfin. Ce retard témoigne sans doute de graves difficultés techniques. Les fabricants les ont-elles surmontées ? Nous avons demandé à Alain Pandolli, Professeur de Bridge classé « première série pique » de tester le Bridge-Challenger de Fidelity Electronics

Les premiers contacts avec le Bridge- | Dans un autre genre :

Challenger sont assez encourageants. L'appareil est de présentation agréable et nul n'est besoin d'être ingénieur informaticien pour, au bout de quelques essais, mettre en place une donne complète en moins de trois mi-

Le « dialogue » avec la machine est facile : la donne, la vulnérabilité s'obtiennent immédiatement. Certaines conventions d'enchères sont proposées. Bridge-Challenger peut, à volonté, tenir la place de 1, 2 ou 3 joueurs. Toutefois, il convient de faire attention au « lecteur optique de cartes » qui ne vous obéira parfaitement qu'au bout d'une petite demiheure de pratique...

A présent, voyons Bridge-Challenger en action. Et tout d'abord les enchè-

LES ENCHÈRES

Le premier essai est concluant :

OUEST	EST
(Br-Ch)	(Br-Ch)
♠ A 4 2	♠ R 8 6
♥ R V 10 9	♥ A 7 4
♦ AR2	◆ D V 4 3
♠ D 3 2	♣ R 8 5

OUEST: 1 SA EST: 3 SA (17 points d'honneur (13 points d'honet une bonne neur et bonne répartition) répartition)

n peu mieux :		
OUEST (Br-Ch) ♠ A 4 2 ♥ R V 10 9 ♦ A R 2 ♣ D 3 2	EST (Br-Ch) ◆ R 8 6 3 ◆ A 7 ◆ D V 4 3 ◆ R 8 5	
OUEST:	EST:	
1 SA	2 🚓	
2 🖤	3 SA	
Il connaît le « Stayman »		

OUEST	EST
(Br-Ch)	(Br-Ch)
♠ A8432	♠ R D V 10 9
₱ A 4 3	₩ 8
◆ A V	7
4 654	♣ A R D V 10
OUEST:	EST:
1.0	3 👵
3 SA	4 SA

Il connaît aussi le « Blackwood » (demande conventionnelle de 4 SA pour connaître le nombre d'as que possède le partenaire).

7 4 (1)

(1) Légère faiblesse quand même, le contrat de 7 SA... mettant de toute évidence l'annonceur à l'abri d'une coupe adverse à l'entame. Très possible à trè-

Et puis, ca se gâte : après avoir vu Bridge-Challenger dans le rôle d'adversaire, le voici dans celui de partenaire

OUEST (Br-Ch) • A D • A R V 10 4 2 • 3 2 • R D 2	EST (humain) R V D 7 6 3 6 5 4 A V 8 4
OUEST:	EST: 3 ♥ (1)

(1) Enchère indiquant un bon jeu et un désir de chelem.

L'adversaire réalisera dès l'entame les deux premières levées de . I a si

erait :	* Humanic *	propose
2 9 3 6 (1)	3 ♥	(1)

(1) Contrôle (A. R singleton ou chicane) (2) Dénie un contrôle à carreau, qu'on aurait ou décrire économiquement.

OUEST (Br-Ch) • A R 8 4 3 2 • A R D 10 9 3 • A	EST (humain) D V 10 9 7 5 2 R 10 6 5 4 2
OUEST	EST
2 0%	2 ♦
2 🏟	3 👫
3 🖤	4 of
4 🖤	4 ф (1)

PASSE (??)

(1) Semble courageux, mais est reconnu comme excellent. Le « Passe » suivant de Br-Ch (considérant sans doute qu'il a tout dit), semble assez aberrant... On constate qu'il suffit d'une simple répartition 4 et 2 des & chez l'adversaire pour faire le petit chelem. (Eventuellement le Grand Chelem en cas de répartition 3-3 du .).

ET MAINTENANT LE JEU DE LA CARTE

Un autre essai :

Le premier test : un simple « maniement de couleur » :

Couleur , le mort 4, 2 (Nord) le déclarant A D (Sud) La main étant au mort, Br-Ch joue le

2, Est le 5... et Sud l'As La machine ne sait pas faire la plus élémentaire des impasses !



A 5 2 ₩A853 + ARD **643**

3 SA joues par Sud. (Br-Ch joue pour N-S).

Ouest entame R . le 3 au Nord, le 4 en Est... et l'As au Sud. On est bien obligé de jouer 💠 pour affranchir la couleur longue du mort. Est prend de l'As, rejoue h et Est-Ouest « enregistrent » 5 levées pour 1 de chute Au bout de quatre leçons, les débutants savent que Sud ne doit iamais prendre de l'As de ♠ au premier tour, ni même au second... Ainsi quand Est réalisera son as de ♠, il n'aura plus de ♠ à rejouer. N-S pourront ainsi reprendre la main, (à ♥ ou ♦) et réaliser: l levée de ♠, 2 de ♠, 3 de ♠ et 3 de ♣ soit 9 pour 3 SA juste faits.

notre verdict

En conclusion, il semblerait que deux personnes, jouant ensemble contente personnes, jouant ensemble contente de la contente del la contente de la contente del la contente de la contente del la contente de la content

Nous aimons beaucoup :

● La présentation et la facilité d'emploi. Seul défaut : les tapis qui reçoivent les cartes jouées par la machine occupent largement à eux seuls la surface d'une table de bridge « stan-

- La souplesse de l'appareil qui peut tenir la place de 1, 2 ou 3 joueurs;
 Nous aimons un peu;
- Le traitement des enchères, où Br-Ch se montre capable d'utiliser correctement quelques conventions classiques: Blackood, Stayman, Majeure 5: 2 ♣ fort

Nous n'aimons pas du tout :

 Le jeu de la carte, qui ne dépasse guère le stade des balbutiements. Son prix : environ 3 000 F. ce qui, compte tenu de ces très médiocres performances, nous semble vraiment oversuif.



... au backgammon

Malgré ses origines, le backgammon, très populaire aux Etats-Unis, reste peu connu en France. C'est dommage car il s'agit d'un très bon jeu, alliant très agréablement stratégie et hasard.

Nous avons demandé à Benjamin Hanuna, champion du Monde de Scrabble, mais aussi très l'ort joueur de backgammon, de tester Omar II, une petite machine électronique fabriquée par la filme américaine Tryom.

Rappelons d'abord brièvement les grands principes du Backgammon, cousin anglo-saxon du Jacquet français.

- Le matériel se compose de :
- un tablier marqué de 24 flèches.
 15 pions blancs et 15 pions noirs
- 4 dés (2 par joueur).
 un cube doubleur, ou videau.

Le schéma ci-dessus représente la position de départ.

Le jeu consiste, pour chaque jouers. A faire avancer se pions (dans le sens indiqué par la flèche pour les noirs, et dans le sens indiqué par la flèche pour les noirs, et dans le sens invente pour les blancs) en fonction des dés qu'il aura joéts, et consiste par les des par les parties parties par les parties par les parties parties par les parties parties par les parties parties

Il faut cependant savoir les choses suivantes :

- Un double se joue deux fois (si vous jetez, par exemple: 3-3, vous devez donc jouer QUATRE fois 3, et non deux).
- Si une case est vide, ou occupée

par un ou plusieurs de vos pions, vous pouvez vous y poser.

- Si une case est occupée par un seul pion adverse, vous devez le « frapper » pour vous y poser, le renvoyant ainsi au départ.
- Si une case est occupée par deux pions de l'adversaire ou plus, vois ne pouvez vous y poser, car il « tient » la case, on comprend aisément que plus l'adversaire itent de case consécutives, plus il sera difficile à vos pions de passer, six cases consécutives constituant une barrière infranchissable.

La stratégie au Backgammon peut donc se résumer schématiquement en un double impératif : faire avancer ses propres pions le plus rapidement possible, et s'efforcer de bloquer la progression des pions adverses. Le jeu est compliqué par l'existence du « videau », cube qui permet, à tout moment, à un joueur qui pense avoir pris un avantage substantiel de doubler la mise avant de jeter ses dés (en effet, le Backgammon est généralement un jeu d'argent) :

- si l'adversaire refuse, il a perdu 1 point et la partie s'arrête. s'il accepte, il joue donc pour 2
- points, avec le droit de redoubler luimême par la suite s'il pense avoir

Pour en savoir plus sur le backgammon:

- initiation : le Backgammon, coll. Marabout Flash
- ouvrages plus avancés : il est à déplorer qu'aucun ouvrage approfondi sur la question ne soit encore traduit
- en français. En anglais, vous vous conseillons : Backgammon, by P. Magriel (éd.

Times Book) Backgammon for profit, by J. Dwek (éd. Weidenfeld & Nicolson)

- Voilà pour les règles. Voyons maintenant à quoi ressemble Omar II. Il se présente sous la forme d'une mallette classique de Backgammon et d'une petite machine électronique, style « calculette ».
- C'est la machine elle-même qui - lance les dés » grâce à un générateur aléatoire. Elle affiche le tirage en représentant les deux dés sur son écran à cristaux liquides. La lecture en est très agréable

Pour tester Omar II, nous avons joué contre lui un certain nombre de parties dont voici deux exemples typiques

(La notation des déplacements est faite en indiquant H pour haut et B pour B : B8-B4, par exemple, signifie que l'on amène un pion de la case 8 du bas à la case 4 du bas ; DBL indique qu'un joueur propose de doubler l'enieu : 0 indique qu'un pion frappé recommence au départ.)

La première est une partie simple, où les coups ne requièrent pas une grande technique :

NOIRS

4-2 B8-B4/B6-B4 6-5 H1-H7/H7-H12

3-1 B6-B5/B8-B5 5-4 H12-B8/H12-B9

a été proposé au bon moment.

- 4-2 OH4/B6-B4 non
- 4-1 B12-H9/B1-B2 (1)
- OMAR II 3-1 B8-B5/B6-B5 3-2 B2-B5/B12-H11 (2)
- 3-2 OB3/B1-B3 6-6 (B12-H7) × 2/(B3-B9) × 2 DBL
- (1) Cette ouverture manque d'agressivité : B12-H9 | H6-H5 serait probablement
- (2) Mouvement bien joué, à la fois constructif et offensif. On remarque qu'Omar II a joué assez correctement cette partie, et que le double

OMAR. UN VRAI FLAMBEUR

Le manuel d'instructions d'OMAR II précise qu'il connaît toutes les stratégies, y compris le Back-Game (qui consiste à se laisser retarder pour pouvoir frapper les pions adverses

tout à la fin de la partie) ; le début de la deuxième partie montre que cet aspect-là, au moins, n'est pas encore très au point...

NOIRS

OMAR II 6-4 B1-B5/B12-H7

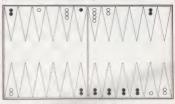
5-1 H12-RR/RR-RS 6-2 OH2H1-H7 2-1 OB1-OB2 3-3 (B8-B5) × 2/(B6-B3) × 2

DBL oui (1) 6-3 B12-H7/B12-H10 (2) 3-3 (H12-B7) × 2

4-4 OH4 / H1-H5 / (B8-B4) × 2 2-1 H7-H5/H6-H5 (3) 3-2 OH2/H4-H7

(1) Acceptation un peu risquée à notre avis.

(2) OMAR II refuse de jouer H8-H5 qui l'orienterait vers un Back-Game, seule chance sérieuse qui lui reste dans cette partie. (3) Il s'obstine à refuser de s'exposer pour jouer un Back-Game



Omar II doit maintenant jouer 3-2 ; si sa situation est presque désespérée, un mouvement lui permet cependant de conserver une petite chance. Lequel ?

La première partie du mouvement est évidente : H10H7 qui frappe le blot noir en H7. Mais que faire du 2 ?

Blanc doit bien voir qu'un jeu conservateur, qui n'exposerait ni ne construirait, n'amènerait qu'une dégradation de sa situation du fait de son manque évident de flexibilité et de « timing ». La solution qui s'impose est alors H6H4, qui présente des avanta-

ges dans tous les cas :

si le blot est frappé, Blanc a de bonnes chances d'améliorer sérieusement

son « timing ».

• si Noir ne peut pas frapper, Blanc a alors au coup suivant quelques dés (6-2,2-1,1-1, par exemple) qui l'amènent à une position équivalente à celle

de son adversaire.

Cuant à lui, Omar II joue H10H7 H8H6 qui, non content de ne lui donner aucune chance d'améliorer son « timing » lui enlève de sucroft (en empilant sur H6) le peu de flexibilité qui lui restèn.

Nous arrêtons là la relation de cette partie, le lecteur pouvant aisément en deviner l'issue catastrophique pour Omar II

notre verdict

Une machine très agréable qui, nous l'espérons, fera découvrir le backgammon à de nombreux Français.



nous aimons beaucoup :

son prix, 700 francs, très correct

on prix, 700 francs, très correct pour l'ensemble de la petite machine et de la mallette de just très agréable.

 la présentation de l'appareil électronique lui-même, très peu encombrant bien que d'utilisation très aisée.

Ses performances. Omar II donnera une réplique agréable au joueur défoutant ou moyen (bien que certaines de ses erreurs soient un peu gênantes au niveau pédagogique) mais laissera sur sa faim le joueur plus averti.

nous n'aimons pas du tout :

• l'impossibilité de changer la position des pions une fois un mouvement enregistré, ce qui force à recommencer la partie à chaque fois que l'on veut essayer des variantes sur un coup.

... aux dames

Cousin des Chess et Bridge - Challenger, les Checker - Challenger nou vient deglatement des Eleta-Una. Héles, cer il joue, comme son non l'Indique, aux - checkers - les dames anglo-saconnes dont les régles différent sensiblement du jui infrantabrail qu'en fo prafèque notamment en France i la suifise aid non pas de qui infrantabrail que fon prafèque notamment en France i la suifise aid non pas de pui infrantabrail que fon prafèque notamment en France i la suifise aid non pas de pui infrance de dames. Nous l'invance qu'en la suite par la comme de français de dames. Nous l'invance championnats de Français de Culturdr, qualifise aux deriver championnats de Français de Culturdr, qualifise aux deriver championnats de Français.

Premier reproche, évident, Checker-Challenger ne joue pas à « nos » dames. Il convient donc tout d'abord de rappeler les particularités des dames

- américaines -.
 le jeu se déroule, comme les échecs,
- sur un damier 8 × 8 (et non 10 × 10)

 les pions ne prennent pas en arrière.
- les dames ne prennent ni ne jouent à distance. En fait, elles prennent comme le pion aux dames françaises et se déplacent comme lui d'une seule case, mais aussi bien en avent cu'lor des parties de la case.
- placent comme lui d'une seule case, mais aussi bien en avant qu'en arrière. • la prise majoritaire n'est pas obliga-

Le jeu est done complètement diffirent Cela dit, si Jeu wis en donne i la peine, un joueur de dames s'y adapte relativement faciliement en quelques quement Checker, Phalleger aux tous premiers niveaux. An niveau d, expendum, le par dis reamblement qualitée comme le monteut les parties suivancestes un « Crecker Challeger aux tous existe un « Crecker Challeger aux existe un existe un existe consiste de la companyative de la companya existe de la companya existe de la variante insuffisantes. C'est pourquoi nous se le présentante pas si ci NDLR3 i

Voici 2 diagrammes, montrant la notation des cases et la position inflate, qui vous aideront à suivre les parties.





noirs : GUINARD blancs : CHECKER-CHALLENGE

1. 10-1	5 22-18	
2. 15 ×	22 26 × 17 (a)	
3. 11-1	5 17-13	
4. 8-11	21-17	
5. 4-8	21.26	

6. 7-10 25-21 7. 9-14 23-19 8. 15-18!(b) 26-22 9. 18 × 25 29 × 22

10. 14-18 ! (c) 22 × 15 11. 11 × 18 27-23 d) 12. 18 × 27 32 × 23 13. 8-11 30-25 (e) 14. 5-9 24-20 (f)



Diagramme 1:

Dans cette position, les blancs (Checker-Challenger) perdent s'ils jouent 28-24 (flèche). Trouvez pourquoi

		25-22 (g)
16. 15	× 24	28 × 19
17. 10-	-14	17 × 10
18. 6		13 × 6
19. 2	9 (h)	23-18
20. 24	-27	18-15
21. 27	-31	15-10
22. 9-1	14	22-17
23. 31	-26	17-13
24. 26	-22	13-9
25. 22	-18	10-6 (I)
26. 1	10	9-5
27. 10		5-1
28. 14	-17	21 × 14
29. 18		1-5
30. 9-1	14	5-1
31. 15	-18	1-6
32. 18	-22	6-1
33. 22		1-5
34. 25		5-1
35. 29		1-6
36 25		

39. 15-10 abandon de Checker Challenger (i) a. J'aurais préféré 25 × 18 qui aurait developpé les pions vers le centre.

37. 22-18 38 18-15

b. Menace du passage à dame par 18-22 22-26 et 26-31

c. Le coup qui va démontrer que les blanes ont une mauvaise position. En effet ils sont refoulés aux handes

d. Que jouer d'autre ? Si : * + 17 (N + 1)

21 24-20 10-14 17 × 10.6 × 31 32-27 31 - 24 28 × 19 18-23 (N + 2) 27-23 39 + 26 30 × 14 6-9 13 × 6 41 3/26 (N-22 26-23 22 25 et 25-30 au

or country coup \$1 su-25 offrait une meilleure résisfat ce a mon avis que le coup joué

e. 1123-18 [0-15 19 × 10 6 × 22

1 x 25-22 11-15 et maintenant si 11 08 18 3-7 IN × 11 7 × 23 (N + 1) 15 × 24 28 × 19 10-14 6 × 24 13 × 6 2 × 9

1) 20-16 14-18 23 × 7 2 × 27

8-11 16 × 7 2× 11 22-18 15 × 221 (N + 2)

h. Après cette combinaison les noirs ont un pion de plus et les blancs peuvent difficilement passer à dame.

L1) 9-614-1721 × 1418 × 2(N +) 2) 9-5 14-17 21 × 14 18 × 9 et les noirs sont bloqués

J. Sans attendre 1-5 14-9 5 × 73 × 10.

noirs : GUINARD	
blancs : CHECKER	CHALLENGER
1. 10-15	22-18
2. 15 × 22	25 × 18 (a)
	18 × 11
	29-25
5. 4-8	21-17
6. 8-11	17-13
7. 9-14	23-19 (b)
8. 6-10	27-23
9. 5-9 (c)	13 × 6
10. 2 × 9	26-22
11. 9-13 (d)	31-26
	25-21
	21 × 14
	19 × 10
15. 7 × 14	24-20
16. 17-21 (f)	28-24
17. 5-9	24-19
	22-18
19. 14-17	19-15
20. 17-22	26 × 17



8-3

21. 13 × 22 22, 22-26

23, 7-10 (h)

Diagramme 2: Les blancs jouent et gagnent un pion.

24.	10 × 19	23 × 16
25.	12 × 19	30 × 16
26.	9-14	3-7
27.	21-25	7-11
28.	14-17	11-15
29.	17-21	15-18

30. 25-29 16-11 31, 21-25 32, 25-30 abandon des noirs (l'

a. Par rapport à la partie précédente Checker Challenger prend au centre ce qui est meilleur à mon avis.

b. Un coup qui va se révéler redoutable.

c. Les blancs prennent des temps d'avance et vont s'en trouver mal. d. 11-16 ?? 24-20 15 × 24 20 × 2 (B + 2)

e. Sur 11-16 suivait 21 × 14 10 × 17 19 × 10 7 × 14 24-20 16-19 23 × 16 12 × 19 32-27 3-8 20-16 1-6 16-12 8-11 12-8, suivi de 8-3 avec par la suite attaque de pions f. Quoi d'autre ?

Si 12-16 28-24 et 24-19 avec gain du

Sur 11-15 23-18 14 × 23 26 × 10 17 × 26 30 × 23 Sur 3-7 28-24 7-10 24-19 11-15 32-28

15 × 24 28 × 19 avec le plan imparable 20-16 16-11 11-7 7-2 avec gain. g. Si 14-17 13-18 23-18 3-7 32-27 7-10 27-13 9-14 18 × 9 11-15 19-16 12 × 19 23 × 16 10-4 9-6 avec de

h. Ce coup va permettre aux blancs de gagner un deuxième pion et la partie. I. A 4 dames contre 2, le gain est de toutes facons assuré, i'aurais même pu abandonner après la combinaison. Une belle partie stratégique de l'ordinateur.

bonnes chances de gain

notre verdict



Nous aimons beaucoup · la force de l'appareil au niveau 4 ce qui en fait un redoutable adversaire qui, d'autre part, répond relativement vite (en movenne 1 minute 30)

Nous aimons moins: e son prix, environ 1 200 francs, qui nous semble encore un peu excessif. e et surtout, bien sûr, le fait ou'il ne joue pas aux dames « internationales ».

iouez avec...



Dans ces » pages fileriques », nous vous présentiones des jeux que vous connaisses peut-éfre déjà sous leur (nome habituelle. Mais nous essaierons de vous proposer d'autres figons de jouer avec eux. Your d'accourriez sinsi de nouveaux agrén mais à des pui, d'accourriez sinsi de nouveaux agrén mais à des pui, d'accourriez sinsi de nouveaux agrén mais à des pui, d'a signi l'el de pages qui vous sont fiagment ouvertes : envoyez-nous vos propres variantes, nous publicores les plus originates ou les plus riches en prolongements.



... le Boggle

par Richard Touati

Le Boggle est un jeu de lettres. Un jeu de lettres original qui n'a pas "Équivalent et qui ne s'inspire d'aucun autre. Il est doté de règles très simples et souples. L'imagination des joueurs leur permet de développer et de codifier ces règles selon leur âge,

sumptus de de la completation de

nant.
Editeur : Capiepa. Joueurs : 1 à 8.
Durée : indéterminée, selon le nombre de manches (3 mn chacune envi-

ron). Matériel :

- 16 dés marqués de lettres soit 96 lettres.
 1 sablier
- I shaker composé d'un plateau alvéolé et d'un couvercle.

 But: trouver en un temps déterminé

(par le sablier) le plus grand nombre possible de mots d'un minimum de trois lettres.

Comment jouer: les lettres qui composent un mot doivent être contiguës par les côtés ou par les angles.

C-E A O
M R N B
O U S A

Les flèches montrent la façon dont peuvent être formés les mots BOITE et ECRAN.

Dans un mot, un même dé ne peut être utilisé deux fois. Ex.: Dans cette grille, le mot CREME ne peut être formé, car il utiliserait

deux fois le même E La marque :

trois formules sont possibles.

1. Ne compte que la liste la plus lon-

2. Chaque joueur ne compte que les mots qu'il a été le seul à trouver. 3. En solitaire, avec ou sans limitation de temps, trouver le maximum de mots.

Précisions :

si plusieurs mots orthographiés de facon identique ont une signification différente, on n'en compte qu'un à la marque.

Ex.: CRU (vignoble) CRU (pas cuit)
CRU (considéré comme vrai) ne rapporteraient qu'un point.

Sont acceptés: tous les mots d'un

 Sont acceptés: tous les mots d'un dictionnaire contemporain (substantifs, adjectifs, verbes à l'infinitif et au participe passé).

 Sont exclus: les noms propres, les mots avec apostrophe et trait d'union, les sigles, les abréviations, les chevilles (fragments de mots), les féminins, les pluriels, (sauf en solitaire).
 Décompte des points:

mot de 3 et 4 lettres 1 point
mot de 5 lettres 2 points
mot de 6 lettres 3 points
mot de 7 lettres 5 points
mot de 8 lettres 11 points.

NOS COMMENTAIRES

Le joueur familiaris constate très vite que les mots de 3 et 4 lettres se re-trouvent très souvent, d'où une lassitude possible et un manque de développement dans la recherche de mots plus longs, iniérêt fondamental du Boggle à notre sens. Plus d'un an de pratique intensive nous a permis de modifier les règles de façon équitable et, nous l'espérons, coherença.

Sont acceptés : • tous les mots figurant dans le

LEXIS ou autre dictionnaire de référence et les participes présents, mots de 5 lettres et plus.

 Les féminins différents du masculin :

BON - BONNE (BONNE accepté);
JOLI - JOLIE (JOLIE refusé, masculin + E) HOMME - FEMME
(FEMME accepté); MEUNIER MEUNIERE (MEUNIERE refusé).

 Les féminins qui n'ont pas d'équivalent masculin sont acceptés.

Les mots qui ne s'emploient qu'au pluriel ou qui ont une sémantique particulière au pluriel sont acceptés : TENEBRES - MÂNES - MÂTINE (p.p. du verbe mâtiner) - MATINES - Les pluriels différents du singulier : CHEVAL - CHEVAUX : CIEL -

CIEUX ; JEU - JEUX...

Sont exclus : Les autres féminins et autres pluriels,

Décompte des points :
Mot de 5 lettres 1 point
Mot de 6 letues . . . 3 points

Mot de 6 letties 3 points
Mot de 7 lettres 6 points
Mot de 8 lettres 10 points etc...

Partie :

e elle se joue en 10 manches (environ

45 mn).
 la durée d'une manche est déterminée par le sablier.

née par le sablier.
 ne comptent que les mots que chaque joueur a été le seul à trouver (les

mots communs à deux ou plusieurs joueurs sont éliminés).

• les mots ne figurant pas dans un dictionnaire de référence, ou mal or-

dictionnaire de référence, ou mal orthographiés, sont comptés négativement. Ex.: LAPPER au lieu de LAPER vaut

-3 points.

• le gagnant de la partie est celui qui

 le gagnant de la partie est celui qu totalise le plus de points.
 Solitaire:

C'est la formule qui permet le plus d'extension et de possibilités. Les grilles sont contituées à loisir pour que le ou les joueurs puissent trouver le maximum de mots sans limitation

Certaines grilles dépassent ainsi largement 200 mots.

Partir de 1 ou 2 mots de base pour constituer la grille donne des résultats

constituer la grille donne des resultats surprenants.

• Choisir plusieurs dictionnaires de référence accroît encore les possibili-

NOTE CRITIQUE

NOTE CHITIQUE

Dans la formule B, si les joucurs sont nombreux, les lettre W, K, Q, qui sont difficilement utilisables et qui reviennent chacune avec une probabilié el sur G, risquent de nuire à l'attrait de la vienne chacune avec une probabilier manier de la contrait de la c

VADIANTE

En dehors de la formule proposée plus haut, le Boggle peut se jouer avec d'innombrables variantes, que nous lassons au lecteur le soin de découvrir et d'imaginer. Entre autres, le d'upplicate qui se joue avec plusieurs grilles simultandes, la recherche de mots dans un domaine particulier (mots argotiques ou populaires),

JOUEZ AVEC LE BOGGLE ET SES VARIANTES

M N T F

EAIL

Cherchez le maximum de mots selon les règles du jeu en solitaire. En nous aidant du Lexis, du Littré et du Larousse, en 2 vol. (éd. 1958), nous avons trouvé 253 mots.

Les mots de 8 et 9 lettres vous sont donnés en solution.

2. LES FABLES DE LA FONTAINE

CSLE TROT GILE
POUN IEUI MACI
UCEA AVDL TRON
RIHT MREA DUFE

Ces 3 grilles cachent 8 fables

3. DES JOURS ET DES MOTS

I . .

FILI

. . . E

Trouvez les consonnes manquantes pour découvrir les noms de 4 jours et de 4 mois.

4.LA GRILLE MUETTE

Reconstituez la grille contenant ces 8 mots : BOIRE - OCTET - TRUIE - RETOUR VERITE - BUVETTE - CROITRE - COTERIE Vous devez utiliser 4 T. 3 E. 2 U.

les nouveaux labyrinthes

Le labyrinthe est à la fois le plus ancien, le plus enfantin et le plus inquiétant des jeux. Les antiquités chinoise, celte, grecque, babylonienne et metauties chinoise, celte, grecque, babylonienne et potenties, leurs mégalithes, et leurs tabeltets. Le labyrinthe se dispense de toute règle et de toute explication : le passant comprend sur-le-champ qu'il se trouve devant un chemin à parourir de l'eil ous urses partes. Du palais du Mincaure aux réseaux de miroirs de nos fêtes foraires, la même embuscade fasciantae et dérisoire est tendue. Mais, du même coup, l'aventure apparatt car, si les premiers pas sont évidents, les suivants le sont moins. Le joueur survivra-t-il à la recherche de la sortie ?

Sous cet aspect, le labyrinthe symbolise tout l'univers du jeu. Il existe là, comme un lieu physique ou un lieu de l'esprit, auprès de l'univers habituel. Y entre qui veut, au risque d'y trouver du plaisir ou de ne pas 'y retrouver lui-même. Nos contemporains qui hésitent à jouer, par crainte de perdre leur temps, craigement en fail de se perdre dans le temps du leu.

L'ambiguité du labyrinthe classique est sa double appartenance, à la fois au monde du jeu et au monde du sacré. Il est un parcours initiatique, et aussi un divertissement.
Faut-il en tirer

des conclusions profondes sur le jeu lui-même, en général ? Sur le jeu et le sacré, il y aurait beaucoup à penser, à dire... et à jouer.

Mpis, malgré la longue histoire du labyrinthe et sy'h importance dans toutes les cultures, on ne peut que s'étonner devant le peu de développe- de developpe- de developpe- de si peut de sei principe même. Pratiquement tous les labyrinthes, anciens ou récents, vastes ou les labyrinthes, anciens ou récents, vastes ou restreints, sont plans. Ils sont donc vulnérables à la stratigé la plus simple. Il suffit, par exemple, de prendre toujours le premier chemin à gauche, jusqu's rencontrer la sortie, un cul-desac ou un chemin déjà parcouru, puis le deuxième à gauche, etc...

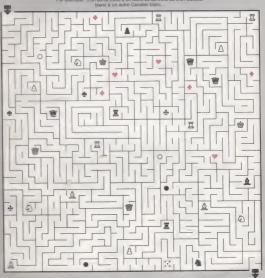
La multitude de joueurs qui se sont affrontés à de tels parcours en ont usé la logique jusqu'à la corde. Il est urgent, pour sauver le jeu, de passer à sa seconde génération celle où les la byrinthes sortions de leur plan. De premiers essais ont été réalisés, avec des réseaux de nœuds, ou des chemins qui s'enchevêtrent dans les divers niveaux de châteaux ou de villes. Mais il s'agit 'aller plus loin encore, vers des géométries plus déroutantes, moins directement soutailes.

Bien sûr, les labyrinthes présentés ici se développeront sur des surfaces planes. Cependant, ils seront à base de « sauts » multiples et variés, qui organiseront des parcours où l'éril perd ses repères. En outre, lis apporteront une géoméric de parcours là où elle n'est pas normalement contemue : sur des nombres, des cartes à jouer, ou d'autres objets, investis d'un sers différents. Ils joueront pratiquement sur des « structures d'ordre », comme disent les mathématieries.

que chaque joueur se représentera à son gré dans son imagination.

par Pierre Berloquin

Il sagit bien entendu de parcourir ce labyrinthe de l'entrée à la sortie. Mais vous disposez de passages secrets : des que vous rencontrez un symbole, vous pouvez rejoindre immédiatement un symbole identique. Par exemple : d'un as de trêfle à un autre as de trêfle ou d'un Cavalier

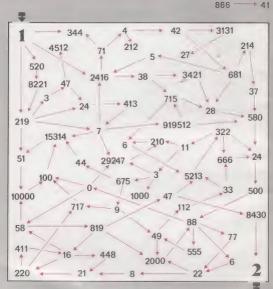


passages secrets

Partez de 1 pour rejoindre 2 en suivant les flèches. A chaque embranchement, vous devez choisir la flèche qui vous conduit au nombre ayant le moins de chiffres. Blen sûr, vous trouverez parfois plus d'un nombre qui paraît convenir : choisissez le bon 1. Par exemple : de 342, vous pouvez aller vers 13 ou vers 41, mais pas vers 886.

1 1

342



comptez les chiffres Allez de 14 à 15. Passez d'un nombre à l'autre en alternant multiples et sous-multiples. Par exemple : on peut ici aller de 2 à 6 (multiple), de 6 à 3 (sous-multiple), puis de 3 à 27 ...

27 -3

> multiples et diviseurs

de l'as de pique à l'as de cœur

Sautez de carte en carte, pour joindre l'As de Pique à l'As de Cœur. Chaque saut est horizontal, vertical, vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, mais jamais en diagonale. Alternez deux sortes de

- vers une carte de même couleur (Trêfle à Trêfle ou Cœur à Cœur...)

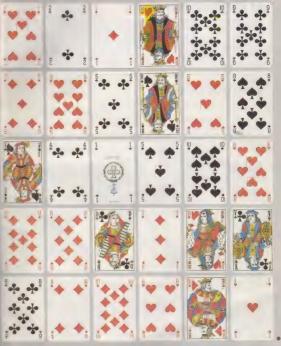
 vers une carte de même hauteur (Valet à Valet ou neuf à neuf...)

Commencez par un saut de même.

Commencez par un saut de même couleur. Quel est le chemin le plus court ?

Attention, vous ne pouvez vous déplacer plus de 2 fois consécutives sur la même ligne.





vante : « Entre le zinc et le ballon ». On va penser instinctivement à un avion ou à une montgolfière, donc à une réponse du genre « dirigeable » ou « zeppelin », etc. Or, il s'agit d'un bistro (pour le « zinc ») et d'un verre (pour le « ballon »), et le mot à trouver est « sous-verre ». Une autre définition qui me paraît grandiose, elle est de Robert Scipion, c'est : « Du vieux avec du neuf ». Il faut découvrir « nonagénaire » ! En revanche, il y a toute une catégorie de jeux qui ne me sont pas du tout familiers, ce sont les jeux logiques, comme le solitaire, par exemple.

J & S. Et les jeux dits « de société », ou les jeux stratégiques classiques ?

G.P. Je me suis beaucoup intéressé au go. Et puis, j'ai abandonné parce qu'intervient ici quelque chose qu'il est très difficile de dominer, c'est le temps que l'on peut consacrer au jeu. Mon professeur de go m'a dit que je

L'OUVROIR DE LITTERATURE POTENTIELLE

De L'Ouvoir de L'Intentium Potenselle (OuLiPa) a de fonde, en novembre 1960, par François Le
L'Lonnais, Raymond Gusenau et le
Lonnais, Naymond Gusenau et le
Lonnais, Naymond Gusenau et et
antification de la composition de la
Lonnais de la composition de la
Leur premiera l'avazur fuenti puer
de Pataphysique, pois réunis en un volume de la collection - idées (Gallimard), Un nouveau recueil est
L'Illo compis aujourbré un en quinzaine de membres, dont un Américan (Patry Mathew) et un flasien
(flato Advivo), sans oubbier notre
flato Calvino), sans oubbier notre
flato Sans sin Sanger Perec.

Ben su'i, George Perec.

Ben su'i George Perec.

Ben su'i

pouvais arriver à devenir un joueur médiocre, honorablement médiocre, à condition de jouer au moins deux heures par jour. Cela ne m'était pas possible, mais il avait raison.

J & S. Pourtant, vous aviez été l'un des promoteurs du go en France ? G.P. En fait, ça s'est passé de la façon suivante. Vers 1965, un professeur de mathématiques, Chevalley, a appris à jouer à mon ami Jacques Roubaud (2). A son tour, Roubaud a appris le jeu à deux personnes : Pierre Lussan et moi. Et tous les trois, nous avons écrit un livre sur le go, sans savoir qu'un autre joueur, Giraud, connaissait le jeu depuis longtemps et avait rédigé un traité qu'il n'arrivait pas à faire publier. Ensuite, nous avons fondé un club, et tous les membres du club sont devenus assez

rapidement plus forts que nous...

J & S. Comment expliquez-vous
l'échec relatif du go en France?



et ils jouent aussi...

Artistes, scientifiques, industriels ou hommes politiques, leur activité principale, leur métire les ont rendus célèbres. Mais, si vous les rencontrez dans les colonnes de J & S, c'est tout simplément parce que comme vous, si comme nous, si jouent... et ils aiment ça l'Ainsi, pour ce premier numéro, nous avons rencontré Georges Perer, romancier, Prix Renaudot avec « Les Choses », Prix Médicis avec « La Vie mode d'emploi ».

Et, bien sûr, notre première question fut : à quoi jouez-vous ?

georges perec

J. & S. A quoi jouez-vous Georges Perec ?

G.P. Les jeux que je préfère, ceux auxquels je joue le plus, ce sont des jeux sur le langage. Les plus simples sont les mots croisés, et puis tous leix que l'on pratique à l'OuLiPo (1) : on se prive d'une ou de plusjeurs ettres, on en rajoute, on les dispose dans un certain ordre, on s'impose tel ou tel type de transformation, etc.

Pour moi, tout cela fait partie d'un domaine assez vaste, où il s'agit « d'organiser des formes » et dont le modèle le plus élémentaire serait le puzzle. Le puzzle est, finalement, mon jeu favori, i'ai envie de dire : le jeu par excellence. Une forme particulière de puzzle, par exemple, que i'aime beaucoup, est le tangram, où l'on doit composer des figures dont les modèles sont donnés, au moven de sent formes géométriques simples qui peuvent se combiner de différentes manières. C'est un jeu très, très difficile. Vous voyez que je ne cite que des jeux solitaires... Encore que, à la limite, les jeux sur le langage puissent impliquer un partenaire imaginaire : celui qui va résoudre le problème de mots croisés, par exemple. Ou bien celui qui lira un texte fondé sur un jeu de lettres.

J. & S. Pourrait-on concevoir (en dehors de La vie mode d'emploi) un puzzle lettrique, ou littéraire ? G.P. Ah oui: c'est l'anagramme !
On prend des lettres au hasard, metnous ESARTINULOC, et puis on les
combine autrement pour obtenir un
not. On cherche, et on trouve ULCERATIONS. On peut recommencer
(Dans le cas d'ESARTINULOC, c'est
inutile, UL/CERATIONS est le seul,
du moins ie le crois .)

J & S. Bon, mais ces jeux de lettres et de langage ne sont-lls pas un peu limités ? On peut faire évidemment une quantité très notable d'anagrammes mais, au bout du compte, cela procure foujours la même sorte de plaisir, non ?

G.P. En fait, je considère ces jeux comme des gammes. Je med is :
- Tiens, je vais écrire un texte où les :
- Tiens, je vais écrire un texte où les voyelles apparaîtiont dans leur ordre alphabetique : a, e, i, o, u, a, e, i, o, u, et, e. C'est une façon de me mettre en forme, de me offerasser. Une apparaîtion de la comme de la c

J & S. Les mots croisés constituent le même genre d'exercices ?

G.P. Pas tout à fait : les mots croisés représentent effectivement une activité assez automatique au niveau de la construction de la grille. Mais, pour



la recherche des définitions, c'est pès différent. Cela devient un jeu sémantique... En fair, c'est un peu la manchiose que dans un puzzle. La soliscia de la companie de la companie de la rait évidente. Mais il vous a fallu, auparavant, distinguer comment un pièce s'embolte avec une autre, ce qui n'est généralement pas évident du n'est généralement pas évident du momente analogue avec les définitions de mots croisés. Je prends un exemple très simple :



⁽¹⁾ Voir encadre

⁽²⁾ Jacques Roubaud, mathématicien et poète, auteur notamment de € un recueil de poèmes construit sur le modèle d'une partie de go.

georges perec vous fait jouer avec ...

G.P. Ce n'est pas un échec, je

J & S. Tout de même : quand on a commencé à en parler, il y a une dizaine d'années, on avait l'impression que ça ailait vraiment se développer très régulièrement. Et puis, aujourd'hui, on en est toujours au même point, avec de petits clubs plutôt confidentiels...

G.P. Peut-être parce que c'est un jeu vraiment difficile. Et un peu aride. En outre, il n'a pas bénéficié, comme les échecs d'une sorte de tradition : en France, des rubriques d'échecs paraissent régulièrement dans les journaux. Mais aussi, dans le jeu d'échecs, on poursuit un but unique : la prise du Roi ; et il n'y a que trois solutions : on gagne, on perd, ou on fait nul. Le go, au contraire, est un jeu continu, et qui fait appel à des dispositions d'esprit très différentes. Tenez : un des principaux écueils à la compréhension du go, c'est de savoir quand la partie est terminée, à quel moment l'un des deux joueurs contrôle plus de territoire que l'autre, et comment se matérialise cet avantage ! Quand on lit. dans des comptes rendus de parties de go, que quelqu'un abandonne au 60° ou au 90° coup, parce qu'il sait qu'il perdra finalement de deux points, on se dit que ce n'est pas possible! Et pourtant, la plupart du temps, les différences, en tout cas entre joueurs de même niveau, ne sont pas plus importantes. Tout de même, depuis cette époque, il y a eu un Français champion d'Europe.

J & S. Vous jouez à d'autres jeux de compétition?

G.P. Je joue un peu au bridge, mais assez médiocrement. Il y a quelque chose que j'aime bien dans le bridge, c'est ce double système : d'abord les annonces, puis le jeu de la carte, cette sorte d'entente qui se crée à partir d'un code très simple, puisque l'on peut se dire finalement très peu de choses. Les variations qui apparaissent dans les annonces sont très intéressantes. Ensuite, il y a tout de même une part de hasard. Mais enfin, je n'ai jamais très bien joué. Je ne

.DES MOTS CROISES SANS NOIR



Horizontalement. 1. Ne parle que un froid. 3. Ne met pas au courant. 4. Vient donc de naître. 5. A perdu

Verticalement. 1. C'est un arc, ou pliment. 4. Fait comme le correc-

jeux de compétition. Au poker, je joue un tout petit peu. Qu'est-ce qu'il y a comme autres jeux J & S. Dans les jeux de lettres, il en

est un qui a connu un énorme développement, c'est le Scrabble! Etes-vous un bon joueur de Scrab-G.P. Pas très, non. C'est curieux, j'ai

une telle habitude des anagrammes que j'ai toujours l'impression que je vais être brillant. Et puis, ça ne marche pas.

J & S. Vous n'avez jamais essayé de participer à un tournoi ?

G.P. Non. Non et, en outre, je ne pense pas que i'aurais des chances de gagner, parce que je trouve un peu contraignant de ne pouvoir faire qu'un seul mot quand j'ai sept lettres sous les yeux ! J'ai envie de déborder : un mot, puis le début d'un autre, et d'enjamber. D'organiser des systèmes de séries. Au lieu de cela, je vais tomber sur des gens qui connaissent tous les mots contenant des x et des y. etc., qui les ont repérés depuis longtemps et qui appliquent leur savoir ble. Il faut se placer sur les étoiles rouges ou sur les cases où les mots

comptent triple, etc. Moi, ce qui m'intéresse, quand je fais une partie de Scrabble, c'est de placer un mot de quatre lettres dans un sens, horizontalement par exemple, et quatre mots verticaux côte à côte. Quand on arrive à réussir ce genre de choses, alors là.

J & S. Au fond, vous préfèreriez jouer au Scrabble en solitaire ! G.P. Oui, mais tant qu'à jouer au

Scrabble solitaire, je préfère encore me donner onze lettres et composer quatre cents vers ! Ou faire un palindrome. La partie inspiratrice est alors beaucoup plus forte. Cela me fait penser à un autre jeu, que personne ne connaît encore. J'ai un ami, qui s'appelle François Flahaut. Il vient d'inventer un jeu qu'il commercialisera peut-être et qui est un jeu d'incitation à la créativité. Les joueurs disposent de cartes sur lesquelles sont inscrites des phrases. Il s'agit de disposer deux de ces phrases, en inventant l'histoire qui permet de les relier. C'est assez

J & S. Cela nous permet de passer habilement au rapport qui existe entre le jeu et la création littéraire... G.P. Ecrire, pour moi, c'est une certaine façon de réorganiser les mots du dictionnaire. Ou les livres que l'on a déjà lus. Vous voyez que c'est assez banal!

J & S. Pas tant que cela : la plupart des gens écrivent pour changer la face du monde...

G.P. Non, ça, c'est une autre partie du programme ! Au départ, cela met donc en jeu une certaine disponibilité à l'égard d'un ensemble. D'un catalogue, d'un corpus. On dispose d'un certain nombre d'éléments et l'on

UNE ENIGME LOGIQUE

Quelle est la règle qui a présidé à vante ?

> Un derviche tourneur qui cuisinait sans sel habitait notre demeure. (1)

(1) solutions p. 96

ENCORE DES MOTS CROISES SANS NOIR



Horizontalement. 1. Ce n'est pas s'entêter. 2. Johnny, par exemple. 3. Fis des vers. 4. Soustraient. 5. Autour du poisson.

Verticalement. 1. C'était l'infiniment petit. 2. Fit comme Balzac. 3. S'élèvent en Auvergne. 4. Peuvent prendre les leurs. 5. C'est un complément.

doit, avec eux, construire quelque chose. Le premier travail que cela implique, c'est une redistribution, une réorganisation, donc une disponibilité. Je veux dire que l'on ne peut pas se contenter des formes fixes, des modèles qui sont donnés, d'agencements préétablis. Si vous voulez : · Mourir d'amour me font, belle marquise, vos yeux beaux », c'est le début de la littérature. Le résultat n'est pas très bon, mais c'est la même démarche : quand M. Jourdain comprend que la charge « poétique » de sa phrase change avec l'ordre de ses = is alors que le sens reste le même. il découvre la littérature. Et je crois que la première méthode que l'on peut mettre en œuvre pour aboutir à cette attitude, c'est le ieu. Pour moi, c'est là ce qui relie le fait que j'aime jouer et le fait que j'aime écrire. La Vie mode d'emploi est partie de l'idée d'un puzzle. Le puzzle a donné naissance à un homme qui fabriquait des puzzles. Et le livre entier s'est constitué comme une maison dont les pièces s'agenceraient comme celles d'un puzzle. Et tout cela s'est orgarasé de manière à donner une machine à raconter beaucoup d'histoires.

J & S. Bien. Il s'agit là d'une chose que l'on sait bien aujourd'hui. Mais en a-t-il toujours été de même? Quelle est la part du jeu dans Les choses. Le petit vélo, W. etc.?

G.P. Dans Les Choses, ce n'est pas très évident. Parce que, à l'époque, ce n'était pas très évident pour moi. Néanmoins, Les Choses, c'est un livre qui s'est constitué autour de deux lectures : celle de L'Education sentimentale, qui apparaît dans tout un jeu de citations, et celle de la presse féminine: Elle. Madame Express. etc. Comme je cherchais à exprimer, comme on dit, une situation personnelle en face de la société de consommation, cette lecture s'est développée à travers l'enseignement de Roland Barthes, c'est-à-dire avec une certaine visée critique, comme celle de ses Mythologies. Mais du point de vue du ieu, c'était encore tout à fait

J & S. II y a tout de même du « jeu »... au sens des ajusteurs !

G.P. Ah oui, le décalage : mais c'est très important pour moi, cette notion! 70 la retrouve toujours, d'ailleurs : quand on essaie de résoudre un puz-zle, ou un problème de tangram, il faut que se produise un certain glissement entre ce que l'on voit et ce que l'on devrait voir. Dans Le peut vélo, c'est déjà beaucoup plus net : il y a tout un jeu sur les figures de la réfétorique classique.

J & S. Autre domaine: si l'on rapproche lettres et logique, on obtient la cryptographie. Est-ce que vous vous y intéressez ?

G.P. Oui, ça m'a intéressé, mais là aussi, d'une manière complètement déviée. Par exemple, les codes dont la clé est un chiffre, je ne sais pas du tout les résoudre. Je ne sais pas comment m'y prendre. Mais la plupart des problèmes cryptographiques se résolvent en utilisant les lois de fréquence des lettres. C'est d'ailleurs une des choses qui m'ont donné l'idée d'écrire La Disparition. Le e étant la lettre la plus fréquente, on la supprime, et l'on obtient un texte qui, si on le codait, serait probablement très difficile à déchifftrer par les méthodes habituelles.

J & S. Ce serait encore plus difficile si vous aviez dispersé quelques e par ci, par là! Qu'en est-il maintenant des jeux de chiffres ?

G.P. Alors, là, je ne suis pas doué du tout... Sauf pour les divisions par

ET UNE PETITE DEVINETTE

Trois Russes ont un frère. Ce frère meurt sans laisser de frère. Comment est-ce possible?

neuf! Le passe mon temps à vérifier que, quand un nombre est divisible par 9, la somme de ses chiffres est un multiple de 9, et chaque fois et un er avit... De même, tout multiple de 9 est l'anagramme d'un autre multiple de 9... Il y a quelque chose qui me chose que j'aimerais connaître bien de provincia de la constante plan que je crois que l'on appelle q à la mije crois que l'on appelle q à la miprisés; des nombres. Jes nombres premiers, les divisibilités, etc.

J & S. Et les jeux logiques ? G.P. Je ne suis nas très à l'aise non

plus avec les jeux logiques.

J & S. Vous n'aimez pas les mer-

J & S. Vous n'aimez pas les merveilleuses histoires de Lewis Carroll ?

G.P. Ah oui : la logique sans peine, les jeux booléens ? Non. variament, j'ai beaucoup de peine à les résoudre. L'histoire des Demoiselles de Bagdad, que raconte Jacques Roubaud, j'ai eu un and fou à la comprendre... Même quand on me donne la solution, je n'arrive pas à voir le cheminement. Ce n'est pas du tout mon domaine... Je suis variament très limité à l'univers des lettres et des mots. Il est vrai que c'est un univers qui n'a pas fini de nous émerveiller, lui non plus...

testez votre force

aux échecs au Scrabble au bridge au go aux dames au tarot

échecs

Les échecs, c'est simple, il suffit de mater le Roi adverse. Comme ça !



a b c d e f g h

Diagramme 1: les blancs jouent et font mat en 1 coup!

Facile, n'est-ce pas? Gagner avec une Dame de plus pose rarement un problème délicat. Mais attention, le camp en infériorité matérielle peut parfois trouver son salut dans le pat qui lui assure la nullité. Comme dans la position suivante:



a b c d e f g h

Diagramme 2: les blancs jouent et font nulle.

Les 2 positions étaient tirées de fin de partie. Voici à présent quelques combinaisons où, dès le début, l'un des camps trouve le chemin de la victoire.





Diagramme 3 : la plus courte partie possible. Les noirs, jouent et font mat en 1 coup



Diagramme 4 :le mat du berger, l'an goisse du débutant. Les blancs jouent



andre la Dame blanche avec leur 2 coups : le célébre mat de Legal.



Diagramme 6: encore plus facile! Les blancs jouent et font mat en 1



Diagramme 7 : dela plus difficile Les

Voici 2 petites combinaisons plus surprenantes.

Attention : la solution n'est pas évidente.



semble perdue. Pourtant, les noirs ouent et gagnent.



Diagramme 9: les blancs jouent et

gagnent du matériel

Ne tirez pas de conclusion hâtive des exemples précédents. Ici, les noirs ont eu tort de roquer.



Diagramme 10: les blancs jouent et

Si, dans le début et le milieu de partie, le Roi doit chercher l'abri le plus sûr, il est amené en fin de partie à jouer un rôle actif. Il devient luimême une pièce d'attaque. En voici quelques exemples.



Diagramme 11: les blancs souent et

solutions p. 96

échecs

DODO



Diagramme 12: les blancs jouent et gagnent L'activité de leur Roi vaut bien quelques sacrifices.



a b c d e f 9 h Diagramme 14: les blancs jouent et font nulle. Evident!



Diagramme 16 : iċi, les blancs jouent et gagnent.

Voici même des positions où le Roi s'en va prendre des pièces adverses.



Diagramme 13 : avec 1 pion contre 3 pièces, dont une Dame, les blancs jouent et font nulle.



Attention, pour le Roi, la ligne droite

n'est pas un chemin plus court qu'un

a b c d e f g h
Diagramme 15: les blancs jouent et
font nulle. Mais comment font-ils donc
pour rattraper le pion noir qui va à

Vous avez trouvé? Voici encore 2 exemples qui vous permettront de tester votre aptitude à conduire votre Roi à la victoire.



a b c d e f 9 h Diagramme 17 : les blanes jouent et gagnent. Manœuvre classique

solutions p. 97



Diagramme 18: les blancs jouent et germent Pensez à « .. et si c'etait aux "s de louer? ".

. . partie qui suit montre un Roi au . mportement héroïque. Il résiste à abord aux assauts des pièces noires. · ate bravement à l'attaque et assène , coup fatal au Roi adverse. branes : STEEL, Noirs : Amateur,

. uec à Calcutta en 1884. Partie 1 e4 e5: 2. Cc3. Cc6: 3. f4.



Diagramme 19: les noirs jouent " en! poursuivre l'attaque ?

. 45: 6. e×d5. Fg4+: 7. Cf3. 8. d×c6, Fc5; 9. c×b+, *** . 10 Cb5, Cf6 ; 11. ç3, The8+ ; 2 Rd3, F15+; 13, Rc4, Fe6+; 14,



Diagramme 20: les blancs iquent Leur Roi est menacé de mat. Comment. lui donner de l'air tout en restant 15. C×c7! (Et non 15. C×h4,

Ce4+; 16. Rc6, Fd5 mat), 15... Dh5+; 16. Ce5, Cd7+ (16... D×d1 2 17. Ce6+ !): 17. Rb5. D×d1: 18, F×f4!, D×a1; 19, Ra6, Cxe5: 20. Cxe8, f6: 21, dxe5, f5 : 22. Fe3, Txe8 : 23. Fb5 !. D×h1: 24. Fa7+. Rc7. 25. Fc5. Td8:



Diagramme 21: les blancs jouent et gagnent ' 26. Ra7! et les Noirs abandonnent, ne pouvant parer les menaces, 27, Fd6+ et 27. Fb6+. Splendide, non ?

Examinez également cette fin de partie entre deux champions connus, Geller avec les blancs. Tal avec les noirs.



32. Rg3, Cf5+; 33. Rf3, Ch4+; 34. Re4. Cf5: 35. De8+, Rg7; 36. Dd7+, Rh8; 37. C×d6, Dd1+; 38. Re5. Dh5+: 39. Rf6. Fd4+: 40. Re6, Cg7+; 41, Rf7, g5+; 42, Rf8 et Tal doit abandonner car son Roi. étouffé par le Roi blanc, va subir un échec mortel du cavalier blanc.

L'art des grands-maîtres a dû vous donner des idées

Vous devriez à présent trouver ce petit problème



Diagramme 23: les blancs jouent et



Scrabble

CE QU'IL VOUS FAUT SAVOIR AVANT DE COMMENCER



double
 double
 double
 double
 double

- loker

 posez sept lettres au maximum pour composer, ou compléter, un mot pris dans une seule direction, horizontale ou verticale;

 si ces lettres rencontrent un ou plusieurs autres mots déjà placés dans la direction perpendiculaire, elles doivent obligatoirement les compléter pour former de nouvéaux mots.

— après la pose de la dernière lettre, totalisez les points de tous les mots que vous avez ainsi formés ou complétés ;
— le joker peut remplacer n'importe qu'elle lettre, mais il

si vous posez une lettre sur une case marquée d'un rond ou d'un carré, modifiez votre total selon

le code ci-dessus.

COTATION DES LETTRES

O poloti: Johan

1 poloti: A E I L N O R S T U

2 polotis: D G M

3 polotis: B C P

8 points : J Q 10 points : K W X Y Z « CLASSIQUES »



main E i m m n T •

Quel est le plus grand score realisable avec la grille et la main suivantes ?



main E E U U H R ♦ Juei est le plus grand score realisable avec la grille et la main suivantes ?

ET SIX PROBLEMES DE « SCRABBLE A NEUF »



3 3 m

Combien de mots d'au moinneuf lettres pouvez-vous composer sur cette afilie ?

1 0 N

OE

ON

main EEOCLS

neul lettres pouvez-vous composer sur cette grille?

 main i i URST♦

CORS

NS

ANNUE

main

Combien de mots d'au moins neuf lettres pouvez-vous composer sur cette grille ? main E E U F L N ♦ Combien de mots d'au moins neul lettres pouvez-vous

solutions p. 97

Scrabble par J.-J. Bloch

(KZ (KZ

PROBLEMES DE « SCRABBLE A NEUF »



main EIJMST



main AELRST

composer sur cette grae ?

solutions p. 97

bridge

LES

ENCHERES

Deux problèmes très faciles... 1 - Sud donneur personne vulnérable S O N E

- - 1SA Que doit dire Sud avec : A 2

₱ R V 4 3 ◆ D 4 3 2 ·864

2 - Ouest donneur tous vulnérables ONF - 1SA Que doit dire Sud avec : A V 6 4 3 2

◆ D 9 6 4 - R8

Et d'autres plus difficiles 3 - Nord donneur NS vulnérable

N E S 1 4 1 . . Que doit dire Sud avec A 3 2

PAV863 **◆** A B 4 D82 4 - Ouest donneur, E-O vulnérable

> ◆ A V 7 5 #R654

ONF 1 Contre 2 W Que doit dire Sud avec ARRE ₩ R 4

... ET LE JEU DE LA CARTE

Des problèmes très faciles...

1 - S O N E 1 SA - 3 SA entame dame de . Comment doit jouer Sud?

> ADV ● A32 **\$8654** · 763

> > ♠842 ♥ R87 ◆ AR7 AR42

```
S O N E
   2 SA - 3 SA -
antama mi da A
```

- 43 ₩842 **★** 654 & B D 10 3
 - A A 8 7 · ARS ARD ♣ V 9 6 5

Plus délicats

S O N 1 SA — 2 4 2 9 — 3 SA

entame valet de . ♠ B D 3 2 ₩43 ♦ A 7 6 5 3

A 842 ♠ A 8 7 A V 10 5

842 AAR5

4 -S O N 1 SA - 3 SA -

- entame dame de . ♠ 5 4 2 984
 - **◆** ARD432 A 87 AVA
 - WARRS 465 . AV43

Et vraiment difficiles

S 0 N 1 SA - 2 4 2 • - 2SA 3 SA - -

entame dame de 💠 ♠ D 6 3 PAV104

♦ V 6 5 2 A 75 ♠ B V 10 5

♥ D93 ◆ A 10 7 AAR4

6 - S O N E 1 SA - 3 SA -

entame roi de A (ei Sud ne prend nas Quest reique 4) ♠ 753

A 10 8 4 ♠ V 10 0

A 53

♠ A V 6 **●** B 9 ♠ AD542

ADV6 Pour les très bons joueurs

7 - S O N 1 9 1 6 2 6 -3 - 4 -

entame dame de . 763 **9** R V 10 4

A A B # R 10 9 8 ♠ R 5 4

₩ AD973 ♠ 8.5 AV3

S O N E 8 -

entame as de . puis roi de . puis . 103 DV 10 6 4 2

6432 A de A D V WAR853 ARV7 **4** 10 6

s o -N 2 - 3 -4 4

Est possède au moins un atout 753

entame roi de .

♥ R D 9 4 2 A A V £543

> ♠ ARV9642 **9**8 **◆**73 AARS

10 - S O N 1 46 - 14 1 00 - 3 4 3 54

entame dame de .

A 6 2 **9**84 ◆ A D 10 9 8 5 **6** 6 3

♦ V 10 5 3 ■ A R 5 2 ♦ R A A V 9 2

Pour terminer: 2 problèmes de flanc... très difficiles

11 - N E S O 1 ♣ — 1 ♦ 1 ♥ 2 ♣ — 3 SA 1 %

AAV3 954 **♦** A 3 ♣ D V 10 6 4 2

♠ R 10 8 DV 10 9 3 2 A 8 5 A A R

Quest entame la dame de P pour le 4. le 7 et le 6. Comment doit-if continuer?

12 - S 0 M 1.0 - 29 2 4 3 🚓 4 4 4 . ♠ D V

WARV84 A 6 / ARDV2 ♠ 742

9 10 7 5 3 ◆ AD753 de R

Ouest entame 8 de 4 pour l'as d'Est qui rejoue le valet de + pour le roi de Sud. Que doit faire Quest ?

solutions p. 97

Les problèmes de go, pour la plupart, sont issus de parties réelles, ou de situations que l'on rencontre fréquemment. Ces exercices favorisent donc immédiatement la progression du joueur. On distingue deux catégories de problèmes. Les premiers sont les problèmes locaux où il s'agit de trouver le coup tactique, unique, qui permet la vie ou la mort d'un groupe (tsume go) ou plus généralement un spectaculaire coup gagnant (tesuji). Les seconds sont dits « globaux » puisqu'ils consistent à trouver le coup stratégiquement le meilleur, que ce soit dans le début (juseki), le milieu (chuban) ou la fin de partie

Les exercices suivants sont à peu près classés par ordre croissant de difficulté en commençant par les problèmes de tsume go dont le premier devrait être accessible à un ioueur (astucieux) connaissant tout juste les règles. D'ailleurs le diagramme de référence A et les variantes



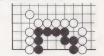
A1 et A2 rappellent la condition nécessaire à la vie d'un



groupe : la formation de 2 yeux (en a et b) c'est-à-dire de 2 points non contigus situés à l'intérieur d'un groupe. Dans la variante 2, le blanc a joué au point vital, empêchant la formation des 2 yeux ; tôt ou tard, il pourra supprimer les dernières libertés du groupe noir, qui est un groupe mort.

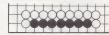
TSUME GO

Diagramme 1 : blanc ioue et tue



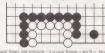
La forme noire est une forme en 5 (il v a 5 points de « territoire » noir) ; mais le blanc a la possibilité de jouer en un point qui interdira la formation des 2 veux ; le problème devient ainsi : quel est le point vital de la forme en 5 ?

Diagramme 2 : blanc joue et tue



Le noir a un groupe de 7 pierres sur la 2ºme linne : le blanc, en diminuant l'espace vital noir, reduit le groupe en une forme « morte » : il ne faut pas confondre œil et faux

Diagramme 3 : quel est le statut du groupe blanc ?



Le groupe blanc est entoure : il a une forme » en 6 ». Noir peut-il tuer ce groupe ? S'il ne peut pas, le blanc n'est pas oblige de raiguter un coup. il est « déià vivant ». Sinon, où doit-il jouer ?

Diagramme 4 : noir joue et tue



lci encore on a une forme en 6, mais dans le coin ; du coup, un point vital apparaît

par Pierre Aroutcheff

Diagramme 5 : plane youe ef wit



* s vous n'avez pas encore trouve) decoule du **nance sous forme de proverbe, qui dit que dans *, metrique il faut jouer au centre

- emes suivants sont un peu plus difficiles

Diagramme 6 : blanc joue et vit

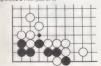


- ' . n blanc doit vivre sans ko.

. Danc doit vivie sans ko



Diagramme 8 : noir ioue et vit



s pierres noires ont leur importance.

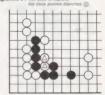
TESUJI

Diagramme de référence B : la « prise » 1 est la seule



possible quand le « shicho » (escalier) ne marche pas : de plus, c'est souvent la plus « propre » : c'est un « geta » (sabot) !

Diagramme 9 : noir joue et capture



Le geta intervient au deuxième coup noir.

Diagramme 10 : blanc joue et sauve ses deux pierres (a)



Problème de connection où les pierres marquées de triangles, apparemment isolées, se sauvent grâce à des astuces, ou tesuji. Le problème suivant est du même type.

solutions p. 98

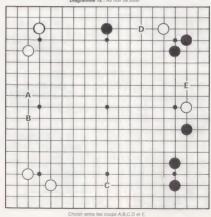
 \square



Diagramme 11 : noir joue et sauve ses deux pierres (a)



QUEL EST LE MEILLEUR COUP ? Diagramme 12 : Au noir de jouer



solutions p. 99

POUR APPRENDRE A JOUER AU GO

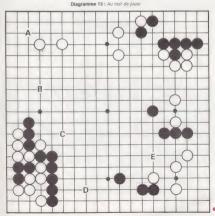
Il existe en français, deux excellents ouvrages d'initiation qui vous permettront d'assimiler les principes de base du jeu :

> -- le Guide Marabout du go par Kaoru Iwamoto (Marabout)

- L'A B C du go
par Lim You Jong et Hervé Dicky (Chiron, éd.)

Mais, au go comme pour tout autre jeu, vous ne progresserez vraiment qu'en rejoignant un club. Pour tout renseignement, écrivez à la Fédération Française de Go

BP 95. 75262 PARIS CEDEX 6



Choisir entre les coups A,B,C,D et E

dames

PARLONS LE MEME LANGAGE



Diagramme nº 1 : le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires

QUATRE EXERCICES TRES SIMPLES ...



B + en deux temps

Diagramme nº 3: B + en deux temps signifie que les Blancs jouent et gagnent en deux temps, le terme temps étant synonyme de déplacement. Le fait de porter un pion d'une case à une autre case constitue un temps. Le fait d'effectuer une prise (de prendre un pion ennemi), une rafle (prise de plusieurs pions ennemis) constitue également un temps. Cette définition s'applique bien sûr à la dame.



B + en deux temps

Diagramme nº 5 : les Blancs jouent et gagnent en sacrifiant, en une seule fois, au même temps, deux pions, avant de rafler, par une prise en arrière (un pion ne peut reculer qu'à l'occasion d'une prise), trois pions adverses.



Diagramme nº 2 : au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50. Il faut veiller à ce que le conducteur des Blancs ait toujours la case 46 à sa gauche, la case 5 devant se trouver sur la gauche du conducteur des Noirs : la grande diagonale est toujours orientée sud-ouest (case 46) - nord-est (case 5).



B + en quatre temps

Diagramme nº 4 : les Blancs touent et gagnent en quatre temps.



R + en deux temps

Diagramme nº 6: attention, dans cet exemple, une dame noire se trouve entre deux dames blanches. On dit que la dame noire est en lunette (expression imagée). Une lunette qui pourrait aussi être fatale aux Blancs.

SIX EXERCICES MOINS FACILES...



B + en cina temas

Diagramme nº 9: application du thème du « coup de butoir », toujours speciaculaire et souvent déroutant

L. COUTEI AN (1934)



B + en quatre temps

Diagramme nº 11: application du thème du « coup suisse » qui illustre deux règles : - on doit toujours prendre du côté du plus grand nombre (prise majoritaire) ; - dans une rafle il ne faut nas enlever les pièces au fur et à mesure des prises, mais seulement une fois la rafle (le parcours dévastateur d'un pion ou

d'une dame) terminée

I. WEISS (1911)

B + en trois temps

Diagramme nº 7: un petit tour de

force de I. Weiss, champion du

monde de 1894 à 1911 : un final avec

gain par opposition, obtenu seulement

en trois temps, mais par une double

subtilité que parfois même des initiés

ne décèlent pas immédiatement

I. WEISS (1910)



B + en quatre temps Diagramme nº 8 : du même auteur.

une petite fin de partie d'anthologie. Attention, même de forts joueurs risquent de « sécher » pendant un moment.

Docteur FAYFT (1928)



B + en quatre temps

Diagramme nº 10 : les blancs gagnent par un « gambit » que le Dr Fayet plaça, dans un défi, au Dr Molimard (ancien champion du monde).



B + en trois temos

Diagramme nº 12: application, très schématique, du thème du « coup de la bombe » à partir duquel, comme pour tous les thèmes, une multitude de pièges, de combinaisons, de problè Σ

... ET TROIS EXERCICES DIFFICILES

R. SOULIÉ (1956)

E. REPETTO 4è Prix K.V.D. 1978





B + 1 ou B + (Forcing)

B + 1 ou B + (Forcing)

Diagramme nº 13 : les Blancs jouent et forcent le gain du pion ou de la partie par 34-29 !!, phase stratégique du forcing. Diagramme n° 15 : dans la variante de gain, la combinaison est une application cachée, acrobatique et très pure, du thème du « coup du marquis »

B. DEVAUCHELLE (1955)



solutions p. 99

B + sur un prège (neuf temps)

Diagramme n° 14 : les Blancs tendent







1. Un contrat « inchutable »... et pourtant...

Problème nº 1



DUEST: A 14 • R.D.10.8.5.4.2. • C.7. • 98.3. • 87.6.4.1.



PIC. A: R.D.C.

DONNEUR: NORD.

EWCHERES: OUEST: PASSE.

SUD: GARDE CONTRE.

(POIGNEE)

EST: PASSE. NORD: PASSE.

2. Un surprenant petit au bout...

problème n° 2

NORD: A: 13.9.8.6.1. ♦: V.6.5.1. ♥: 6.5.3.2. ♦: V.7.2. ♠: D.C.

Comment doit jouer la défense pour faire chuter le contrat de Sud ?

DUEST 1 19 18.7.4. D8 V 10.8.1. 4 3. 9 76 4 3.2



A: 21.20.16.15.12.11.EXC. : C.10.9.7.2. : R.C.9.4. : 9.

CONNEUR : SUD.

SUD : GARDE.

Guelles sont les conditions qui permettent de mener le petit au bout Eans être pris, bien sûr) ?

solutions p. 100

3 ... et un autre moins chanceux

Problème n° 3



OUEST: CH A: 15.11.4, A: \$\infty\$: R.V.9.8.6.4.1, \$\infty\$: 4. \$\infty\$: 7. 2.



DONNEUR: NORD. SUD: GARDE (POIGNÉE)

Comment et pourquoi le petit doit-il être pris ?

4. De l'audace, encore de l'audace

Problème n° 4

NORD ·
A: 20.15.2
: 9.6.4.
: D.C.V.10.9.1.
♦: C.10.6.2.
♣: 3.1.

OUEST: A: 18.9.8.4.3.1. •: 8. •: 7.6.5. •: R.V.

EST: A: 19.17.13.7.6.EXC
: 10.
♥: 4.3.2. ♦: D.5.4.3.
♣: D.9.8.2.

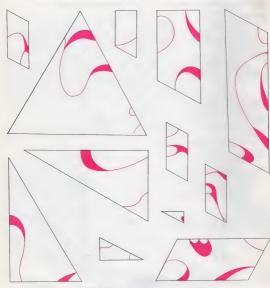
SUD: A: 21.16.14.12.11.10.5. •: R.C.V.7.5.2.1. •: R.8. •: 8.

A: — •: — •: — •: 9.8.7.1. •: C.4.

Que doit faire Sud pour gagner son contrat contre toute défense ?

carré ou triangle?

L'un et l'autre, suivant la manière dont vous assemblerez les morceaux de ce puzzle. Attention, les motifs des arabesques doivent dans les deux cas parfaitement se raccorder.



Pour garder intacte cette page, nous vous conseillons de décalquer les pièces sur un carton fort que vous découperez ensuite.

par Alain Ret

SUBTIL , FASCINANT, IMPREVISIBLE.



in principle of the pri

JEUX DUJARDIN

JEUX DESCARTES

FT LES JEUX DE REFLEXION

France la diversité, méritaient d'avoir une place plus importante.

Il fallait se donner les moyens de les faire découvrir aux amateurs.

Résultat de recherches continuelles à travers les âges et les pays, Jeux Descartes publie un catalogue trimestriel présentant une sélection des meilleurs jeux de réflexion.

Unique au monde, le Club Jeux Descartes a été créé en France avec le concours de Peter Watts, spécialiste des jeux de réflexion. Comme certains clubs de livres, il est basé sur le principe des clubs de vente par correspondance.

LE CLUB JEUX DESCARTES

Les membres du club recoivent gratuitement le catalogue trimestriel dans lequel ils ont chaque fois la possibilité de découvrir des jeux nouveaux, des versions inédites ou modernes des grands classiques.

Ils bénéficient d'une remise de 10% sur tous les prix marqués, leur seule obligation étant d'acheter au moins un jeu par trimestre.

LES RELAIS BOUTIOUES

Déià, dans plusieurs villes de France, des relais-boutiques assurent la diffusion des jeux des catalogues. Les adhérents bénéficient également dans les boutiques de leur remise de 10% sur tous les jeux sélectionnés par Jeux Descartes, et ils peuvent, sur place, s'acquitter de leur obligation d'achat. La liste des boutiques figure dans les catalogues.

Les jeux de réflexion, dont on a longtemps ignoré en

EM PLEVIEU UNIUS PRESIDENCE

Une création de Bernard GIRETTE

Choisis parmi les plus récents, JELY DESCARTES

Avec 36 carrés, 4 sections differentes de houcles sur change carré, n'obtenir qu'une seule ligne! Le nombre de positions initiales différentes est colossal : 837.1054...

37 plaquettes représentant les éléments d'un temple grec



TATE NO.

L'une des plus grandes inventions de ces dernières années en matière de casse-tête

Matériel : - 20 blocs en bois à 6 faces, de forme et de taille iden-- 1 livret en 3 parties

- un conte sur la "découverte" des blocs en introduction

- des données mathématique

But du jeu : Construire une pyramide (tétraèdre) à 4 faces trian-

sur 4 étages : 10 blocs.

sur 5 étages : 20 blocs 6, 7, 8 étages : n blocs... (1 étage : la plus petite hauteur du bloc). Comment jouer : Assembler les blocs de manière à former à

l'intérieur de la pyramide un nombre de cavités (tombeau : de forme

Commentaire : JEUX DESCARTES your présente en exclu

Ne vous laissez pas abuser par une apparence de simplicité. Pyramis destine à être diffusé dans le monde entier, suscitera plus d'une epestion de la part des amateurs intrigués. On sait déix qu'il existe des centaines, soire même des milliers de

combinaisons possibles de constructions pyramidales, et ceci en fonction du nombre (en principe illimité) de blocs utilisés. A l'usage des passionnés de mathématiques, un livret est fourni avec le jeu Colomb, voici donc un cusse-tête qui ne manquera pas de faire date

BULLETIN DE COMMANDE

A RETOURNER à JEUX DESCARTES - 5, rue de La Baume - 75008 PARIS NOM M. Mme

Mile PRÉNOM Nº . . . RUE

VILLE Code postal

- JE DÉSIRE RECEVOIR LES JEUX SUIVANTS : -PYRAMIS ☐ BOUCLES réf. : 2147 prix : 98 F

réf.: 075 prix: 92F TEMPLE GREC réf.: 3403 prix: 82 F je désire, en même temps que ma réservés oux adhérents du Club

d'abonnement indiquées ci-contre

Date + frais de port 500 F Signature Lu et Approuvé NET A PAYER

· NOM, je ne dépre pas bénéficier des avantages du Club Veuillez seulement m'expédier les leux que l'ai choiss et que je vous règle, sans pouvoir profiter de le remise de 10 % ans ce cas, ne pas signer o-dessus)

CCP (3 volets, sans indiquer de numbro de compte) ETRANGER - Chilege as Franca F compensable a Parts

TOTAL

logiciel

Hier, Fordinateur était un monater d'un prix vertigineur que seufs des spoidalistes pouveient utiliser. Aujourchu, un ameteur passiones pour s'arbeiter un -moro - pour quisque 6 000 irranci et disabjeuer avec la queris cuelquens feurre d'arteriament. Totalement vulgaried, Fordination s'ent dentain dans boa les Eyyens. Compitable, gardine ou societaire de biolet et, ban s'ent présentaire de plus boales les étables linguises. Non perfétions si Previntager comme un élément de biolet et, ban s'en présentaire de plus boales les étables linguises. Non perfétions si Previntager comme un élément

sur votre calculatrice programmable

En attendant qu'un large public dispose d'un tel matériel, nous vous présenterons dans cette rubrique des programmes de jeux pour des calculatrices de poche évoluées. Nous avons choisi pour l'instant des machines haut de gamme », la Hewlett-Packard EHP67 et la Texas Instruments T159. Encore chères, de 1 500 à 2 000 francs, elles offrent en effet de très larges possibilités et notamment des cartes magnétiques qui permettent de se constituer une bibliothèque de programmes.

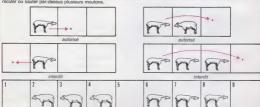
Nous vous proposons même ici un programme pour la dernière née de Hewlett-Packard, la HP 41C qui présente déjà de nombreux avantages propres aux ordinateurs dont une imprimante et un affichage alpha-numérique (lettres et chiffres).

A présent, à vous de jouer. Nous espérons que vous deviendrez vite des experts en « ludotique » et nous attendons avec impatience vos remarques... et vos programmes.

jouez à saute-mouton



Comment faire passer les moutons de gauche, à droite, et les moutons de droite, à gauche ? Un mouton peut avancer sur une case vide ou sauter par-dessus un seul autre mouton de manière à retomber sur une case vide. Il ne peut en aucun cas reculer ou sauter par-dessus plusieurs moutons.



gagné !

Pour cette première rubrique, vous ne jouerez pas vraiment CONTRE les programmes mais ils vous permettront de vous exercer agréablement à un joli casse-tête : le « saute-mouton ». A votre gauche les trois « I » représentent trois moutons bien maigres. A votre droite, les trois « 2 » sont des moutons bien gras. Chaque zéro indique une place vide, juste suffisante pour un mouton. Ces petites bêtes se sont retrouvées face à face sur un

sentier de montagne; les trois moutons de gauche allant vers la droite et leurs - congénères - dans le sens opposé. Depuis l'histoire de Panurge, si ce n'est plus tôt, on sait leur caractère: ils peuvent avancer, sauter, mais ils sont si peureux qu'ils ne peuvent reculer.

Il vous appartient de permettre aux moutons de passer leur chemin sans encombre. Pour cela il vous suffira d'indiquer le numéro de la case où se trouve le mouton que vous voulez voir se déplacer



PROGRAMME DU « SAUTE MOUTON » POUR TI 59

Description du Programme : 0 représente une place vide, 1 : les moutons qui vont vers le droite, 2 : les moutons qui vont vers la gauche. Le programme interpréte le numéro de la case où se trouve le mouton qui va se déplacer ; sens du déplacement, avancée ou saut.

En cas de manœuvre illégale, le programme redonne l'affichage de la situation sans modification.

Mode d'emploi

1 : introduire le programme

2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0, 11102220) 3 : indiquer la case où se trouve le

mouton à « déplacer » (introduire le nº et appuver sur R/S'

4: recommencer 3 jusqu'à la fin. En cas d'échec aller en 2.

000 001 002	76 11	LBL B	
003	42 01	STO	
005 006 007	05	05 05	
008	09	09	
010 011 012		STE 02 STE	
013	03 42	STD	
015 016 017	04	04 2 STU	

018	06	06 STD 07 STD 08 LBL
069	42	SIL
020 021 022 023 024 025 026 027 030 031 032 034 037 036 037 038	07	07
021	92	5111
922	08	0.8
023	10	LBL
029	20	B 9 STD
020	40	CTD
025	25	26
022	00	0 LBL LNX
029	76	LBI
020	23	LNS
031	65	X
032	00	0
033	93	
034	01	1
035	85	+
036	73	RC+
037	25	25
038	95	=
0.39	97	DSZ
040	25	25
041	23	LNX
042	91	R/S
043 044	76	LBI.
044	24	CE
045 046	22	INV
0.46	86	STF
047	01	01
048 049 050 051 052 053 054 055 056	42	STE
049	25	25
050	42	SIL
051	12	12
852	76	LBL
053	92	2:1
055	22	VIT
055	72	DC.
050	25	26
058	67	EC
059	12	B
060	76	i Bi
136.1	33	XS.
062	73	RC4
062 063 064	074286610931650093165093160931650931650931650931650931609316093160931609316093160931609316	RC+ 25
064	32	XII
065	0.1	1
065 066	22	IN
047	67	. F0

067 67 E0



106

91 R/S PROGRAMME DU * SAUTE MOUTON » POUR HP 67

Mode d'emploi :

1 : introduire le programme 2 : initialiser (appuyer sur la touche A : affichage 0, 11102220)

3: indiquer la case où se trouve le mouton à « déplacer » (introduire le n° et appuyer sur R/S)

4 : recommencer jusqu'à ce que les moutons puissent poursuivre leur

chemin	. En cas d'éch	iec alli	er en 2	
1	LBLA		21	11
2	0			00
3	STO1		35	01
4	STO5		35	08
5	STO9		35	09
	1			01
7 B	STO2		35	02
9	STO3 STO4		35 35	03
10	2		35	04
11	STO6		35	04
12	ST07		35	06
13	STOR		35	08
14	LBLB		21	10
15	9		21	12
16	STO1		35	46
17	0.01		00	00
18	LBL1		21	01
19	0			00
20				- 62
21	1			01
22	×			-35
23	RCII		36	45
24	+			- 55
25	DSZI	16	25	46
26	GT01		25	01
27	R/S			51
28	LBL2		21	02
29 30	CF1	16	22	01
31	ST01 STOB		35	46
32	LBL3		35 21	12
33	LBLS		21	00
34	RCLI		36	45
35	X=Y?		16 -	- 33
36	GT0B		22	12
37	LBL4		21	04
38	RCLB		36	12
39	X=1			-
40	STOB		35	12
41	RCL1		36	45
42	STOA		35	11
43	RCLB		36	12
44	X #1		16 -	-41
45	STOB		35	12
46	1			01
47	RCLA		36	11
48	X=Y?		16	32
49	GTO6		22	06
50 51 52 53	ISZI	16	26	46
51	LBL5		21	05
20	0			00
5.4	RCLi		36	45
54 55	X≃Y?		16 -	- 32
00	GTO7		22	07

36 12

16 - 41

58 STOR 12 59 RCI 36 45 STOA RCLB 36 12 X #1 16 - 41 35 12 RCLA 36 STO 35 45 RCLB 36 12 X #1 16 -- 41 00 STO 35 45 GTOB 12 LBLG 06 DSZ 16 46 GTO5 05 LBL7 16 **GTOB** SF1 16 GTO4 04



PROGRAMME

« SAUTE MOUTON » POUR HP 41-C

81+LEL -MOU-924 BL 9 83+LBL -MEI-84 ---**85 ASTE 81** 86 ASTO 85 R7 RSTO R9 88.8 89 STO 82 10 STO 03 11 STO 84 12 1 13 STO 86 14 STO 87 15 STO 88 16+LBL B 17+LBL "AFF" 18 (10 19 ARCL 81 28 BRCL 82 21 ARCL 83 22 ARCL 84 23 ARCL 85 24 ARCL 86 25 BRCL BZ 26 ARCL 88 27 ARCL 89 28 RYIEW 29 RTN

38ei Ri - P -31 RYIEW 32 CF 81 33 STO 13 34 STO 14 35+i RI -V-36 ---37 ASTO Y 38 CLA 39 ARCL IND 13 48 OSTO S 41 XxY2 42 GTO "W"

44 RYTEM 45 GTO "AFF" 46+LBL "#" 47 RCL THR 13 48 X#8? 49 GTO *1* 59 1 51+1 Bt *1 * 52 ST+ 14 57 *-* 54 RSTO Y 56 ARCL THR 14 57 ASTO X

43 *SANS MOUTON-

58 X#Y? 59 GTB "S" 60 RCL IND 13 61 STO IND 14 62 ---63 ASTO IND 13 64 "HOP" 65 AVIEW 66 GTO "AFF" 67+LBL *1* 68 -1 69 GTD -1 -78+LBL "S" 71 FS2 R1

72 GTO "N"

74 GTO "N"

75+LBL "N"

76 *DANGER, REFUS*

73 SF 01

77 AVIEW 78 GTO "REF" 79 . END. Nous tenons à remercier pour son aide

« La règle à calcul » 65-67, Boulevard Saint-Germain 75005 PARIS



on se bat sur le tapis du salon, avec des soldats de plomb et des canons en matière plastique! On va même beaucoup plus loin aujourd'hui : on figure le champ de bataille par une

carte de géographie et les unités en présence par des pions de carton. Ainsi désincarnées, les opérations militaires peuvent enfiévrer les esprits les plus pacifiques, pour peu qu'ils aient le goût de la réflexion stratégique!

Il est difficile d'établir quel fut le premier jeu de guerre, plusieurs jeux pouvant en revendiquer la paternité, d'une manière plus ou moins directe. Il semble cependant que le général chinois Sun Tsé inventa, au sixième siècle avant J.-C., ce qui pourrait paraître comme le plus lointain ancêtre

En fait, il fallut attendre 1780 pour voir apparaître une forme de jeu assez voisine des versions contemporaines.

Ce jeu fut inventé par Helvig, maître des pages du duc de Brunswick. Il était constitué par un tableau de 1660 cases, différemment colorées selon la nature du terrain qu'elles représentaient, et par deux fois 120 pièces représentant l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Les règles, très développées, prévoyaient un grand nombre de situations. Mais ce jeu, qui se situait dans un pays imaginaire, gardait un caractère abstrait. En 1798, en revanche, Georg Viuturinus, écrivain militaire résidant à Schleswig, lui donna un caractère complet : le terrain, développé à 3600 cases, représentait la frontière franco-belge où s'affrontaient 1 800 brigades et 800 batteries d'artillerie. Des règles particulières faisaient intervenir les problèmes de communications, de ravitaillement, de constructions et de destructions de sites stratégiques.

En 1811, von Reisswitz, un civil prussien, élabora un jeu plus particulièrement destiné aux militaires. Abandonnant le système des cases, il se iouait sur une table recouverte de sa-

ble, où des unités à l'échelle de 1/2373, évoluaient dans un fort réaliste relief. Amélioré par le fils de son inventeur, le lieutenant von Reisswitz, ce ieu parvint à intéresser les milieux militaires. On raconte que, en 1824, un déroulement de partie impressionna si vivement le général von Muffling que celui-ci s'écria : « Mais ceci est plus qu'un divertissement :

c'est un véritable entraînement à la guerre ! » Et il décida de l'utiliser pour la formation des officiers.

Violemment jalousé par ses camarades, le lieutenant von Reisswitz se suicida quelques années plus tard. En 1837, le général en chef Moltke imposa la pratique du

« Kriegspiel » (jeu de guerre) à tous les échelons de l'armée prussienne : sous un nom germanique, les ieux de simulation venaient d'acquérir leurs premières lettres de noblesse Après l'écrasement de l'armée française, en 1870, toutes

les nations se mirent à l'étude des méthodes prussiennes, afin de découvrir les raisons de leur succès.

Dès 1883, les Anglais, les Italiens, les Japonais et les Russes inclurent les ieux de guerre dans leurs travaux théoriques. Seuls les Français les dédaignèrent, et les dédaignent encore aujourd'hui, malgré leur intérêt didac-

A partir de 1900, les formes pratiquées s'affinèrent. On vit ainsi apparaître le jeu « stratégique », qui peut étendre les opérations à l'échelle d'une nation.

Depuis 1945, la plupart des jeux de guerre sont d'origine anglo-saxonne (ce qui explique leur nom actuel de « wargames »).

que la guerre

La première production de série, Tactics, fut lancée en 1953 par Charles Roberts. Son succès décida ce dernier à créer la société Avalon Hill, qui est actuellement l'un des deux géants de la spécialité. En 1969, James Dunningham créa la firme

Simulation Publication Inc. (SPI), qui a rapidement pris la première place sur le marché. Aujourd'hui, de nombreuses sociétés plus modestes se sont implantes un peu partout dans le monde: en France, en Belgique, en Australle et, plus récemment, en Italie, od les productions sont plus séduisantes par leurs qualités esthétiques que par la subilité de leur conception.

F. M.-F.

le jeu de guerre et les français

Le jeu de guerre destiné au grand public est, en France, une nouveauté toute récente, alors qu'en pays anglosaxon le premier fut mis en vente vers 1890... d'ailleurs

sans succès Le premier jeu ayant vaguement pour thème un affrontement entre deux armées qu'ait connu notre pays est probablement L'Attaque, qui date de la Belle Epoque. Mais il est trop élémentaire pour mériter le nom de jeu de guerre. Il se joue à deux, sur un damier ordinaire, avec des pions représentant des militaires de différents grades, chaque joueur ne voyant que les siens et ignorant le dispositif de l'adversaire. Quand un pion attaque un pion adverse, on regarde à qui on a affaire, et le plus gradé élimine l'autre ; pour éviter de rendre les généraux invulnérables, il existe des mines qui ne peuvent être éliminées que par des sapeurs, eux-mêmes éliminés par tous les autres pions. Le but du jeu est de capturer le drapeau ennemi, ce qui nécessite ordinairement l'extermination de toute l'armée adverse. Le succès de ce jeu a été plus durable qu'éclatant car, bien que n'ayant jamais connu la gloire, il se vend encore aujourd'hui, rebaptisé Stratégo. Il faut ensuite attendre les années 50 pour voir la nais-

sence distribute a singles 30 you'ver is anaissence distribute a single 30 you you'ver is anaispremier s'appelle La Compater du Monde. La point se joue à deux ou plus, sur une care du monde où sont prépénnés des pays aux frontières auser fantaisistes. Les joueurs possèdent des terniories et les armées correspondantes, et l'objectif est d'éliminer les autres pour dantes, et l'objectif est d'éliminer les autres pour dantes, et l'objectif est d'éliminer les autres pour se vend toujours mais, on ne sait vrous sumplex. Ce je se vend toujours mais, on ne sait vrous sumplex. Ce je se vend toujours mais, on ne sait vrous sumplex. Ce je onn beaucoup moins explicite de Rick, overquis, sous le nom beaucoup moins explicite de Rick, overquis, sous le

L'autre jeu commercialisé en France à la même époque est Rome et Carthage. Cette fois, nous trouvons une référence historique précise, mais disons tout de suite qu'elle s'arrête au titre. La partie se joue à deux, trois ou quatre, sur une carte très simplifiée du bassin méditerranéen. Les quatre pays bordant cette mer, à savoir Rome, Carthage, l'Egypte et... l'Empire Byzantin (!), sont traversés par des routes, lesquelles relient un certain nombre de points stratégiques. Les forces sont égales au départ pour tous les joueurs. Elles se composent d'une série de pièces (bateaux, soldats divers) qui se déplacent sur mer et sur route, et de cartes à jouer ordinaires. Il y a bataille quand un pion veut occuper un point où se trouve un pion ennemi : alors chaque joueur abat deux cartes et le plus fort élimine le pion de l'autre. Ce jeu peut susciter une tension et des calculs comparables à ceux du poker ou du bridge. Lui aussi se vend toujours, et lui aussi a changé de nom : il s'appelle maintenant Méditerranée.

C'est vers 1962 qu'apparaît ce qu'on doit probablement considérer comme le premier jeu de guerre français : Le Grand Cirque, et qui, comme son nom l'indique, a été inspiré par la guerre aérienne. Le Grand Cirque est fait pour deux joueurs. La référence historique est très précise : il s'agit de la lutte entre la Luftwaffe et la RAF au-dessus des côtes du Pas-de-Calais. La carte représente le Nord de la France et le Sud de l'Angleterre. En plus d'avions de divers types, chaque joueur dispose de bateaux, de trains blindés, de DCA et de mines. Il n'y a pas de dé, le hasard n'existe que sous forme de cartes à tirer (un peu comme les cartes « chance » du Monopoly) mais on peut s'arranger pour ne pas en tirer. Le but du jeu est de conquérir le territoire de l'ennemi et de lui infliger un maximum de pertes aériennes. La carte est divisée en carrés. Du jeu de guerre, Le Grand Cirque réunit plusieurs caractéristiques fondamentales :

- une référence historique très précise ;
- une carte très réaliste ;
- un rôle limité du hasard ;
- l'obligation d'appliquer certains principes stratégiques réels (concentration et économie des forces);
- la nécessité pour chaque joueur de concevoir un vrai plan stratégique et d'utiliser des procédés tactiques précis :
- cis ;
 des règles très précises : un livret de 15 pages et 4 dépliants !

Les règles du Grand Cirupe. dépassant de Join celles des giux de l'époque, sont nombreuses, simples, claires et complètes. Elles peuvent servir de modèle la quiconque voudrait rédiger un règle de jou. Le Grand Cirupe était le jeu le plus élaboré disponible à son époque. Il n'eut le jeu le plus élaboré disponible à son époque. Il n'eut le jeu le plus élaboré disponible à son époque. Il n'eut just favori pendant des années. Sauf erreur, Le Grand Cirupe n'est plus commercialisé.

Sautons une dizaine d'années pour arriver en 1972. Cette année-là sort le Simulateur JR 10 du Jouet Rationnel. Il s'agit bel et bien, dans l'intention de son créateur, d'un jeu de guerre (le terme de simulateur est employé pour la première fois). Il y a deux joueurs représentant le Parti Bleu et le Parti Rouge, conformément à la tradition militaire, à cela près que les Bleus sont les attaquants. Nouveauté : la carte est divisée en cases hexagonales. Il n'y a aucune référence historique et le jeu proposé est purement tactique. Autre innovation : on peut bouger en même temps toutes les pièces. Ces pièces sont des pions en plastique représentant diverses armes. Les forces sont inégales, les Bleus ayant une nette supériorité. En fait, le jeu repose sur le « simulateur électronique » (« électromécanique » serait plus juste) utilisé pour donner le résultat des tirs.

Toute pièce à portée d'une autre peut donner lieu à un tir, ou à un échange de tir si l'autre peu riposter. Pour ce faire, on introduit une plaquette dans le simulateur et un voyant indiquers le vianqueur en tenant compte des pourcentages de coups au but qu'on peut attendre de chaque centages de coups au but qu'on peut attendre de chaque la sussesse que cele de Grand. (A) dest beaucoup plus lauxeuseu que cele de Grand. (A) est l'instêrt du jeu est moindre. Les règles sont plus simples, chiers, bien ceptiquées et présentées sous une forme

nous avons sélectionné pour vous.

Les jeux de guerre peuvent se multiplier à l'infinii (L'histoire le moche suffisamment...) Nous en sovere sélectioné 7, que lituitante les différents tendaces à studies, et que vous troveresc care, voire revendure habbigal ou à l'une des discoles, paris 5°. L'Galf cube, 24, rue Linni, Paris 5°. Jeux Themes, 92, rue de suiventes. Jeux Descartes, 40, rue des Écoles, Paris 5°. L'Galf cube, 24, rue Linni, Paris 5°. Jeux Themes, 92, rue de Monticeux, Paris 5°. 4°. 2°. cue des Fossés-Salh-lacquez, Paris 5°. Jeux Themes, 92, rue de



PANZERBLITZ. Un excellent jeu tactique d'un haut niveau qui met aux prises les armées russe et allemande sur le nont de l'Est. durant la seconde guerre mondale. Le terrain est constitute par trois cartes géomorphiques, qui se combinent pour former des terrains différents, sefon le sofenario que vous aurez chois parmi la douzaine qui vous est proposée. Ce jieu coment et conceil encore un énorme sucoles chaz les Anglo-Saxons. On fui a même consacé un guide (Em. 110 F).



RIVET. Un excellant jeu de la litme Metagaming , dans un titanesque altrontement, les hommes se sont réporçagement neisents, mais personne ne l'a dit aux machines qui continuent à se battre sans regil Unir pré-programmation sélèctive des unites, un système de production, variable, des complexes de productions neutres et un emploi intendi des missiles fort de ce jeu, pet par la taille, une grande simulation facilique de science-liction très éxertissante pour un porx immes. Etm. 24 E 1.



PANZERLEADER. Même présentation que Panzerbitz, mais celui-o se déroule sur le front de l'Ouest et met aux prises les trupes alliese et les Atlemands. L'aviation américaine fait aussi son appartition. Oustire carties géomorphiques sont fournies, ainsi que seize scénance différents, alant du débarquement à la guerre des Ardennes. Ce jeu possède des règles plus évoluées que le précédent. (Em. 75 F).



SORCERER. Des mècries de monatres et de magiciers s'affrontent dans un pays maginaire à grand renfort d'armés et de sortlegies de jou «l'armaisique», qui connaît une tels grande population des surfaces en Franco, peut-éfric du construction ent par complexité. De qui intéressers les pouers de Diplomacy, que les possibilités d'aliance et de trahisons raviors.

SICK

nous avons sélectionné



DREADHOUGHT. Jeu de simulation de combats navais de surace, mettant aux prises les cuirassés de la première motité du siècle. Un excellent jeu où s'affrontent des vaisseaux dans des combats historiques, ou possibles. Des cartes géomorphiques sans fin permetent de ne jamais interrompre la course des navi-



Signalons, pour les débutants, une simulation de guerre napoléonnienne intéressante :

NAPOLEON A AUSTERLITZ. Simulation stratégique qui met aux prises les troupes austro-russes avec les armées françaises et qui permet de reconstituer (ou de perdre !) la bataille du 2 décembre. Il est à noter que ce leu est le premier leu de auerre conqui par un

Francais: Jean-Pierre Defieux. (Env. 40 F).

notre préféré...



LES DESINERES DATALLES DE NAPOLLON. Com simulto, qui eccionne la cultire promption hesitate de la fleminar compagne de Napoleon, possade in grant nombre d'attritte, et ces trate por de la compagne de Napoleon, possade in grant nombre d'attritte, et ces flat de portire de veue de la présentation que des innovations apposites sur régles, qui trancher haurresement avec les d'errentes productions 5-1, l'en présidant, le soughé-jul de Napoleon agràtiche et les coulturs font estrétiques. La position de départ des pinces beaucosis plus rapido. Les hesigness soit decidétes l'estretaires de l'estretaires de l'estretaires des pinces beaucosis plus rapido. Les hesigness soit decidétailement pour ne plus se former qu'une ésade, si vour voiroit.

poue à la campagne complète.

La piors ponter maintenant les codes de l'OTAN appropriés. Un nouveau yipe de piors lati son apparation dans le jus de la cheche de la complete de la comple

complète, nous offre une simulation très réussie et très intéres

Ce jeu plonge vraiment les joueurs dans l'atmosphère de la bataille. Il est d'autant plus capivant que chaque parti sait que l'issue du combat est déterminante : il n'est pas évident du tout que Wellington emportera la victoire l'Une bonne occasion pour le joueur français de prendre às revanche... (Env. 130 F).

(Suite de la page 58)

aussi agréable qu'originale (livrets en forme d'hexagones !). Le JR 10 est toujours en vente.

Le plus curieux, dans cette évolution, c'est que les principaux fabricants de jeux français étajent parfaitement au courant de ce qui existait en Amérique depuis plusieurs années. Mais ils avaient décrété que le jeu de guerre n'était pas intéressant, et donc, étaient fermement résolus à n'en point produire.

Reste le domaine des amateurs.

Il existait en France, et depuis pas mal de temps semble-t-il, quelques amateurs de jeu de guerre, mais peu nombreux et isolés. Surtout, ils ne pratiquaient que le jeu à figurines, plus spectaculaire, mais aussi plus onéreux, moins pratique (il faut beaucoup de temps et de place) et moins riche de possibilités que le jeu sur carte (ce qui ne l'empêche pas d'être souvent plus complexe). Ces amateurs, faute de disposer d'une revue spécialisée, étaient d'ailleurs à la remorque de leurs homologues anglosaxons

En 1973, l'un de ces amateurs, Jean-Pierre Martinetti, doté d'un dynamisme nettement au-dessus de la moyenne, parvint à convaincre quelques autres de fonder avec lui, le 1er février 1973, la Société Française de Jeu de Guerre et de Recherches sur l'Histoire Militaire, dont le but était, entre autres choses, de développer en France

la pratique du jeu de guerre. Ce groupe entreprit d'éditer une revue. De Bello, qui parut jusqu'en 1976. Mais c'est pourtant en Belgique que fut publié en 1975, le premier ieu de guerre sur carte en français, dans une revue ronéotée intitulée Gettysburg (1). Son sujet était la bataille de Ligny, et ses auteurs Jean-Marie Steppe et Joseph Vanden Borre, II était bien conçu mais très mal réalisé matériellement. Quelques autres suivirent, mais la revue semble avoir connu le même sort que De Bello. En France, à la même époque, on ne peut citer qu'une brochure sur le suiet : Le Jeu de Guerre. Cette publication contenait, sous la signature de Bruno Masson, un petit ieu de guerre sur carte, de thème napoléonien, sans référence précise, pour l'initiation. Ce ieu doit être considéré comme le premier publié en France. Enfin, en 1977, paraissait Napoléon à Austerlitz, le premier jeu de guerre sur carte français destiné à un large public. Le mouvement était définitivement lancé

J.-P. D.

de l'antiquité à... la 3e guerre mondiale!

Les jeux de guerre se divisent en deux catégories : les ieux sur carte et les ieux avec figurines.

Les premiers se jouent avec un matériel qui ne varie guère. Il se compose essentiellement d'une carte de pions, d'une règle, de dés, et d'une table de résultats. La carte représente le lieu où se déroule l'action. Elle peut être réaliste et très détaillée, ou beaucoup plus vague. afin de pouvoir correspondre à des situations très différentes. C'est le cas, par exemple, pour Panzerblitz. Panzerleader et Arabo-Israeli Wars, où le terrain et le matériel se combinent diversement afin de simuler des batailles qui se sont déroulées dans des temps et des lieux différents.

Les pions portent des symboles représentant les unités (généralement accordés au code de l'OTAN) et des chiffres qui indiquent leurs potentiels de combat, de défense et de déplacement, et la nortée des armes. Les règles doivent être à la fois assez précises et assez vastes pour couvrir tous les types de situations qui vont se rencontrer sur le champ de bataille.

La table de résultats permet, par un calcul simple (en général : division du potentiel des forces de l'unité attaquante par le potentiel de défense de l'unité attaquée), puis par l'intervention des chiffres obtenus par les dés, d'obtenir directement le résultat final d'un combat, du simple recul à la perte totale des unités enpagées. Les dés jouent évidemment le rôle du facteur chance qui peut toujours intervenir dans un combat réel.

Les ieux avec figurines pécessitent un nombre assez impressionnant de soldats. La carte est alors moins nécessaire (sauf dans quelques cas particuliers). Le terrain est le plus souvent constitué par une grande table, recouverte de sable ou d'un tapis vert, sur laquelle on édifie un paysage (arbres, maisons, rivière...) convenant à la bataille que l'on s'apprête à livrer.

Les règles sont plus nombreuses encore, car les situations sont plus variées. Elles se présentent généralement sous la forme d'un livret très détaillé. En outre, elles sont adaptées au type d'armes employées. Des tables de résultats sont également utilisées, et d'une manière analogue, encore que l'utilisation de dés dits « de movenne » permette de réduire l'élément aléatoire du jeu.

Chacune de ces deux catégories est encore divisée, selon les époques qu'elles évoquent. Ainsi, on distinguera : la période « antique », la période « médiévale » (croisades, guerres de siège et autres), la période « napoléonienne », la première et la seconde guerres mondiales et la période contemporaine. On met également en scène des situations provisoirement hypothétiques, comme la troisième guerre

On classe à part les jeux dits « de fiction », à l'intérieur desquels on sépare les thèmes « fantastiques » de la science-fiction.

Les thèmes fantastiques connaissent un grand succès actuellement aux Etats-Unis. Nous citerons Dungeons et Dragons (TSR) et la Guerre des anneaux (SPI), ce dernier, directement inspiré par l'œuvre de Tolkien. Ces ieux renouvellent assez heureusement les types de combats, donc les stratégies à élaborer, en introduisant des « armes » de fantaisie (pouvoirs surnaturels, etc.). Les ieux de science-fiction élargissent également le champ des actions militaires, pour des raisons analogues.

Assez curieusement, ces différents types de wargames ne se concurrencent pas, mais se complètent. Même si ses goûts personnels le poussent vers l'un ou l'autre de ces jeux, le véritable amateur sait généralement tous les apprécier.

F.M-F.

François MARCELA-FROIDEVAL Jean-Pierre DEFIEUX





wargames:



Un ieu de guerre comprend toujours :

- un terrain de manœuvres, figuré par une carte découpée suivant une grille d'hexagones ;

- différentes pièces représentant des unités de combat ; une « table de résultats ».

Une « table de résultats » est un tableau à double entrée : sur les colonnes verticales apparaissent les rapports des forces en présence (de 1 à 6, en général) ; sur les lignes horizontales le résultat des coups de dés. La rencontre des lignes et des colonnes donne les différents résultats du combat

Les tables diffèrent suivant la gravité de ces résultats : on appelle « sanglante » une table qui donne des résultats très destructeurs : « non sanglante » une table où dominent les mouvements de retraite. Ce caractère de la table se voit du premier coup d'œil, car le code utilisé est élémentaire :

Ac = attaquant éliminé

De = défenseur éliminé

Ar = attaquant recule Dr = défenseur recule

Ex = échange de pièces (les deux forces en présence sont

Donc, si l'on voit dominer les résultats Ae et De on dira que la table est « sanglante ». C'est à partir de l'examen de la table de résultats que l'on

doit élaborer sa stratégie, en gros tout au moins : - table sanglante : il vaut mieux concentrer plusieurs unités sur les attaques, afin d'obtenir le rapport de forces le plus favorable ;

- table non-sanglante : il faut essayer d'encercler l'adver-

saire, ce qui permet de l'éliminer avec des rapports de

Enfin, il convient de ne pas oublier l'importance du coup

de dés qui peut renverser le rapport de forces que l'on a établi, et conduire, par exemple, à un échange de pièces Un second élément fondamental est la notion de « zone de

contrôle ». Celle-ci est généralement constituée par les 6 hexagones qui entourent la case occupée par une pièce. Aucune pièce ne peut faire retraite dans une zone

de contrôle ennemie ; si la table de résultats lui impose le recul, elle est éliminée. Ainsi s'explique la tactique d'encerclement dont nous parlions ci-dessus. Autre élément de la stratégie : le mode de déplacement, la mobilité et le potentiel d'attaque des différentes pièces. Cette notion se comprend d'elle-même. Précisons tout de

même ceci. La cavalerie a un potentiel d'attaque assez faible, mais elle est précieuse par son potentiel de mouvement qui en fait un

Pour l'artillerie, c'est le contraire : sa capacité de tirer à distance permet d'appuyer l'action des troupes classiques et d'augmenter le potentiel d'attaque sur un point où une concentration de troupes au contact les unes des autres serait impossible. Elle permet aussi, par les bombardements, de briser de petites unités, ou d'attaquer en évitant les effets négatifs des résultats : échanges ou retraites.

3 exemples

A · ENCERCI EMENT



9.4 et 2.6 attaquent 2.6.

Si 9.4 effectue le mouvement indiqué par la flèche noire, et que la table de résultats donne « Echange » (éliminations des deux pièces en présence), ledit échange sera très défavorable pour l'attaquant : 9.4 est une pièce beaucoup plus forte que 2.6.

En revanche, si 2.6 effectue le mouvement indiqué par la flèche pointillée, elle place la pièce attaquée dans la double zone de contrôle 9.4 - 2.6 donc :

- si la table de résultats donne Dr (défense retraite) : la pièce attaquée, ne pouvant reculer, sera éliminée - si la table de résultats donne Ex (échange) : l'échange

2.6 contre 2.6 sera beaucoup moins défavorable. La règle de l'échange impose en effet, d'une part l'élimination de la pièce attaquée, d'autre part, en contrepartie, non pas l'élimination de toutes les pièces attaquantes, mais seulement d'une ou plusieurs pièces totalisant une valeur au moins égale à celle de la pièce attaquée. Done : si 9.4 attaque tout seul 2.6, l'échange les élimine toutes les deux. Mais si 9.4 et 2.6 attaquent ensemble 2.6, l'échange n'élimine que les deux, pièces d'ésale valeur.

B · FRONT LINEDE DEFENSE

La constitution d'un front uni de défense est très importante : une telle disposition empêchera l'ennemi d'effectuer une manœuvre d'encerclement derrière les lignes.



Deux dispositions sont possibles.

Dans l'exemple Bs, la ligne de défense est constituée par des pions placés bord à bord. Cette ligne très puissante.

Dans l'exemple Bb, le front est formé par une chaîne qui fait alterner les pions et leurs zones de contrôle. Cette ligne, qui netcessité moins d'unités, est évidemment moins puissante. Elles n'en est pas moins très génaine pour un agresseur le l'en est pas moins très génaine pour un agresseur loitons auss combant de pourra pas s'insinuer entre les rollons auss combant de pourra pas s'insinuer entre les rollons auss combant de pourra pas s'insinuer entre les rollons auss combant.

C. ATTAQUES

Cependant, même la plus forte ligne de défense peut être démantelée si les attaques sont menées contre elle avec méthode. Ainsi, l'ordre de ces attaques peut avoir une importance considérable. En voici un exemple.



(Les cases en rouge sont occupées par les défenseurs ; le signe [_____ désigne une batten é'artilletre ; l'ordre chronologique des batailles est indiqué par les nombres cerclés, 1: 3.4 attaque 3.4 ; rapport de forces ; l'ontre 1; coup de dés ; 4 ; résultat : Dr - le défenseur recule et l'attaquant prend sa place.

2:4.4 attaque 2.4; rapport de forces: 2 contre 1; coup de dés: 6; résultat: Dr - le défenseur recule et l'attaquant prend sa place.

3 : 5.4 et 5.4 attaquent simultanément 5.4 ; rapport de forces : 2 contre 1 ; coup de dés : 3 ; résultat : Dr - le défenseur recule et l'un des deux attaquants prend sa place.



(Nouvelle disposition après les trois premières batailles.)

- 4: 6.4 attaque 3.4 à 2 contre 1; dés: 5; résultat: Drmais 3.4 ne peut reculer, puisque, derrière elle, se trouve la zone de contrôle de 4.4. Elle est donc éliminée.
- 5: 4.4 attaque 4.5 résultat : Dr 4.5 est éliminée.
- 6 : l'unité d'artillerie 4.4 bombarde 2.4 qui subit Dr, et fait retraite, (L'attaquant 5.4 ne bouge pas : quand une retraite est provoquée par un bombardement d'artillierie, l'attaquant ne peut prendre la place du defenseur chassé.)



(Disposition après six batailles.)

Voici maintenant comment aurait évolué la situation si les mêmes combats avaient été déclenchés dans l'ordre inverse (c'est-à-dire : de droite à gauche), en appliquant les mêmes règles.



En comparant les croquis Cc et Cd, on voit aisément la différence des résultats.



règle du jeu

HISTORIQUE

Depuis trois cents ans, les ducs d'Orfburg et de Wulfenburg s'affrontent régulièrement pour un litige frontalier qui met en cause la ville de Kaiserburg et le territoire compris entre les deux bras de la rivière. Il y a trente ans, au terme d'une longue bataille, le duc de Wulfenburg reprit Kaiserburg, mais ne put se rendre maître du « territoire des deux

Après trente ans de paix armée, le duc d'Orfburg déclara la guerre à son vieil ennemi. Son but : reprendre Kaiserburg, bien entendu. C'est cette « Guerre des Ducs » que yous allez faire revivre. Ce jeu d'initiation, volontairement simple, est destiné à familiariser les débutants avec les principes de base du jeu de guerre (Wargame) et de donner un exemple assez réaliste du thème « napoléonien »

la guerre des ducs

LE JEU

Nombre de joueurs : 2

Eléments du jeu - une carte géographique divisée en cases hexagona-

- des pions (à découper) ;

- une table de résultats et une table des effets de terrain directement imprimées sur la carte ; - il faut également se munir d'un dé.

Il y a 31 pions par pays (plus un pion marqueur de tours), soit : 1 duc ; 10 unités d'infanterie ; 10 unités de cavalerie ; 10 unités d'artillerie

Ces pions portent des symboles (correspondant au code

infanterie; cavalerie; artillerie;

et une couronne pour le duc. Ils portent également les indications suivantes

- début du nom du pays : ORF (pour Orfburg) et WULF (pour Wulfenburg)

- à gauche, un nombre donnant la force d'attaque et de défense ; - à droite, un nombre donnant le potentiel de déplace-

ment (points de mouvements); pour l'artillerie seulement, en haut à droite, le nombre 2 rappelle la portée des canons : deux cases

but du jeu : s'assurer une conquête territoriale décisive ou anéantir le duc ou les troupes adverses. Comme on va le voir, une des particularités de la Guerre des Ducs est que la situation des deux adversaires n'est pas symétrique : ils ne se trouvent pas exactement dans les mêmes conditions pour s'assurer la victoire.

mise en place des pions sur la carte : chaque joueur place une de ses unités sur chaque case de ville ou de forteresse qu'il possède. Ensuite, l'un après l'autre, et pièce par pièce, ils posent le reste de leur unités à l'intérieur de leurs frontières, jusqu'à ce qu'elles soient toutes

Le joueur qui possède l'Orfburg commence toujours la partie.

durée du jeu : le jeu se déroule en 15 tours maximum, que l'on compte en faisant avancer le pion marqueur de tours sur l'échelle indicatrice à la fin de chaque tour.

Chaque tour est lui-même divisé en deux phases, correspondant chacune aux différentes actions d'un des joueurs. Quand les deux adversaires ont joué, le tour est achevé, et I'on passe au tour suivant

les ducs : les deux pions représentant les ducs n'ont qu'un potentiel de défense : ils ne peuvent pas attaquer directement. En revanche, leur présence, à moins de deux cases, d'unités de leur camp, « fanatise » leurs troupes et double le potentiel d'attaque ou de défense de ces der-

Les ducs subissent, comme tout autre pion, les résultats des combats. En particulier, un duc peut-être éliminé au cours d'une bataille. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et le joueur qui le possède a perdu, même si les autres conditions de la victoire ne sont pas remplies.

les forteresses: les forteresses ne peuvent contenir qu'une unité (plus éventuellement un duc, qui ne compte pas pour une unité). Sans gamison, elles sont sans défense et peuvent être occupées par l'un ou l'autre des belligérants. Les unités d'artillerie peuvent tirer à partir d'une forteresse.

conditions de victoire : les deux belligérants n'obtiennent pas la victoire dans les mêmes conditions.

1 : Victoire marginale : le duché d'Orfburg gagne en s'emparant de la ville de Kaiserburg, tout en conservant le territoire compris entre les deux rivières. De son côté, le duché de Wulfenburg sera vainqueur s'il parvient à empêcher la réalisation de l'une de ces deux conditions.

2: Victoire totale : la victoire totale est acquise pour l'un des deux pays avec la conquête de la capitale adverse. ou l'élimination du duc ennemi

mouvements: pendant sa phase active, chaque joueur déplace autant d'unités qu'il le désire, dans la limite des points de mouvements attribués à chaque unité. Voici le nombre de points nécessaires pour se déplacer d'une case, selon la nature du terrain

routes: 1/2 point par case villes: 1/2 point par case terrain normal: 1 point par case ponts:..... 1 point par case (mais 1/2 point si le pont est franchi par une route)

bois: 2 points par case hauteurs (brun): . . . 2 points par case rivières: infranchissables en dehors des ponts lacs: infranchissables.

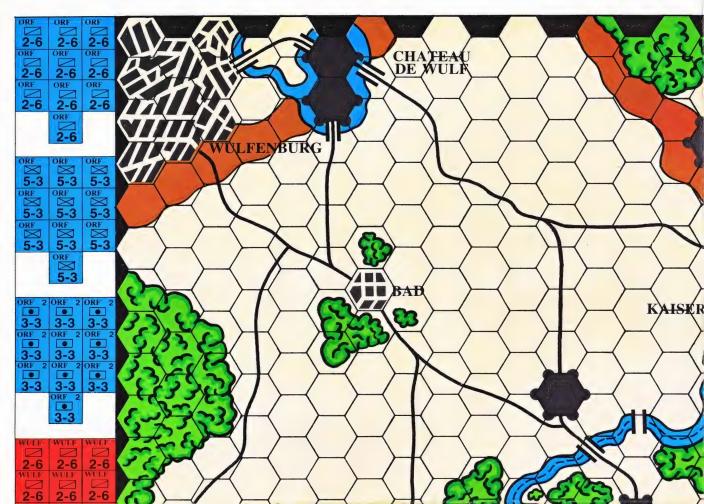
(Note : si une unité doit emprunter une route au cours d'un mouvement, et si elle ne se trouve pas sur cette route au début de son déplacement, elle doit d'abord utiliser pour l'atteindre le nombre de points de mouvements nécessités par la nature du terrain qui la sépare de la route.)

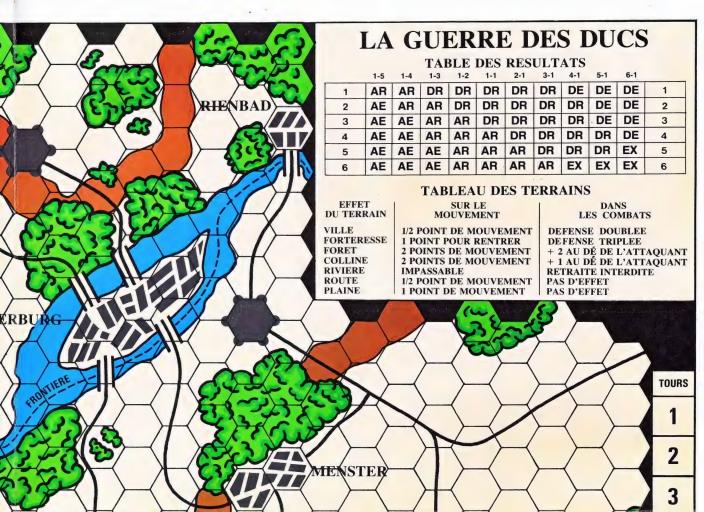
Dans chaque numéro, Jeux & Stratégie vous proposera un jeu inédit à conserver. Vous pourrez ainsi vous constituer une ludothèque originale et, nous l'espérons, passionnante..

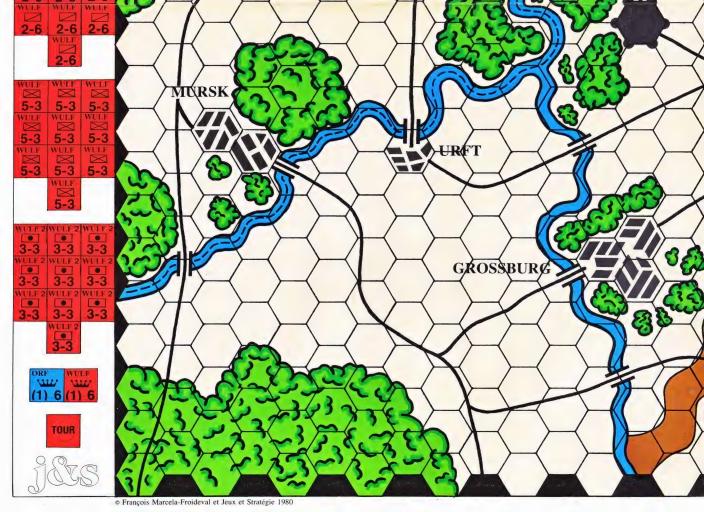


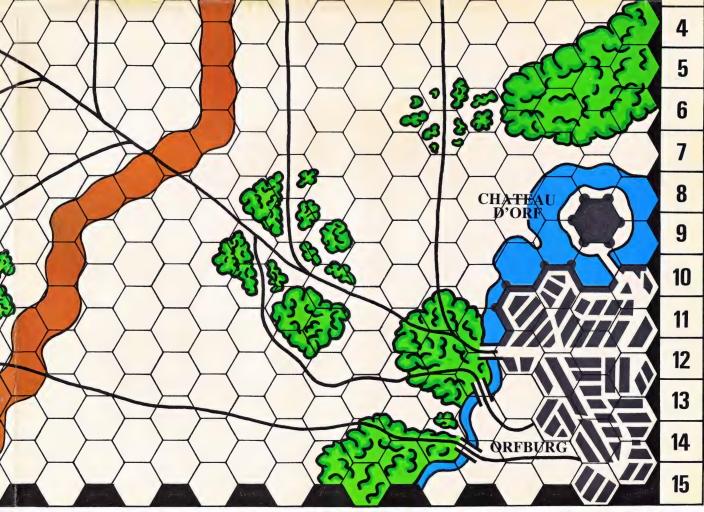
la guerre des ducs

La Guerre des Ducs est un jeu de simulation relativement simple. Cependant, s'il s'agit de votre premier wargame, nous vous conseillons vivement de lire, avant les règles c'-contre, l'article « Wargames : tactiques de bases » que vous trouverez dans les paces précédentes.









limitations des mouvements : une unité ne peut en aucun cas se placer sur une case occupée par une autre unité, amie ou ennemie. Seule exception : le duc, qui, sur les cases de villes ou de forteresses, peut se placer sur une autre unité amie. Mais au cours d'un déplacement, une unité peut traverser une case occupée par une unité du même pays.

zones de contrôle : chaque unité exerce une influence particulière sur les six cases qui environnent celle qu'elle occupe : ces six cases constituent sa « zone de contrôle ». Les zones de contrôle présentent des propriétés particulières :

- une unité peut pénétrer dans une zone de contrôle ennemie sans dépense de points supplémentaire, mais elle n'à pas le droit de s'y déplacer: elle doit donc s'arrêter des qu'elle y est entrée;
- on ne peut donc passer d'une zone de contrôle à une autre qu'après être sortie de la première;
- les zones de contrôle ne s'exercent pas au-delà d'une rivière, mais franchissent les ponts;
- il est interdit de faire retraite dans une zone de contrôle ennemie.





l'unité C, se trouvant dans la zone de contrôle de A, ne peut atteindre la case X/2 en passant par la case X/1 qui ac trouve également dans la zone de contrôle de A. Elle sera obligée de sortir de la zone, de contrôle x/1 et de péndter de nouveau dans la zone en X2. Elle dépensera donc 4 points de mouvement au lieu de 2.

les combats: pour livrer bataille, il faut que l'unité attaquante se trouve à une proximité autiquée : cases contigués pour l'infanterie et la cavalerie, une case d'écart pour l'artillerie. Plusieurs unités d'un même pays peuvent attaquer une seule unité adverse, pounu que chaque unité attaquante remplisse les conditions de proximité.

Le combat étant déclaris, on additionne les points des unités attisquantes, poir les prints de la défense (seuz-les chairs et la défense (seuz-les chairs et le défense (seuz-les chairs et les abruves dans un ville, par trevallation une finéresse). On lat le rapport des positis et les défenses (seuz-les chairs et les défenses en déromination. Il piet aller de 15 (ou = 1 défenses en déromination. Il piet aller de 15 (ou = 1 odéfenses en déromination. Il piet aller de 15 (ou = 1 odéfenses en déromination. Il piet aller de 15 (ou = 1 odéfenses en déclaris et le combine du terrain voir le s'able des de fettes du terrain—) et l'entire du terrain et l'entire de l'e

Celui-ci s'exprime par un couple de lettres, dont voici la signification :

Ae (attaquant éliminé) : les unités attaquantes sont retirées du jeu.

Ar (attaquant recule) : les unités attaquantes reculent d'une case. De (défense éliminée) : les unités de défense sont retirées

du jeu.

Dr (défense recule) : les unités de défense reculent d'une

ase.

Ex (échange) : les unités de défense sont retirées du jeu, ainsi que les unités attaquantes totalisant une force au moins égale.

Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer, parce qu'elle a demière elle un lac, une rivière ou une zone de contrôle, est retirée du jeu, sauf si elle est entourée d'unités amiles: dans ce cas, elle pousse une de ces pièces et prend sa place.

On tiendra également compte des trois règles suivantes :

— on ne peut attaquer une unité donnée qu'une seule fois

- on ne peut attaquer une unité donnée qu'une seule fois au cours de la même phase;
 une unité donnée (ou un groupe d'unités) ne peut atta-
- quer qu'une seule unité ennemie durant la même phase; — plusieurs unités amies peuvent s'allier pour attaquer
- une unité adverse, mais cette action ne constitue qu'un seul combat, comportant un seul jet de dés.

Les résultats du combat sont applicables immédiatement, avant le début de la phase suivante.

cas de l'artillerie : une unité d'artillerie peut livrer bataille ;

soit à une distance de deux cases (bombardement), soit contre une unité contigue (corps à corps.) Dans le cas d'un bombardement, elle ne subit ni retraile, ni échange. En revanche, dans un combat corps à corps, elle subit les résultats de la table, comme n'importe quelle autre pièce.

avance après les combats : lorsque l'issue d'un combat oblige le défenseur à faire retraite, l'unité attaquante peut, si elle le désire, occuper la case que le défenseur abandorne, et ceci sans tenir compte des zones d'influence, ni des limites de déplacements qui lui sont propres.

oonne, et cèci sans tenir compte des zones d'influence, ni des limites de déplacements qui lui sont propres. La décision d'occuper ou non la case de l'adversaire doit être annoncée immédiatement après le combat. Cette décision est immuable : on ne peut en aucur cas la modifier

par la suite.

F.M.-F.

FEDERATION FRANCAISE DES JEUX DE SIMULATIONS STRATEGIQUES ET TACTIQUES

Vous êtes un passionné de jeurs de guerre. Mais vous ne houver pas d'advoiraire. Ne resteur pas indoiré devenure membre de la F.F.J.S.S.T. La Fédération vous mettre en rapport année des joursurs de votre invisua et des clubs ordit vilgon. De plus, vous recorvez régulièrement le buliscacións organismes par les clubs ou la Fédération, ainte activisés organismes par les clubs ou la Fédération, ainte que l'évolution internationale ou jeu de guerre. Chaque arraine, la Fédération organisme au houverni antonut de jeux mainliègeus et testiques, des manifestations et une montifiques et la testiques, des manifestations et une port particular de la FFJSST pour port particular particular de la FFJSST pour port particular particular et un port particular particular de la FFJSST pour port particular particula

En outre, les membres de la Fédération bénéficient, sur présentation de leur carte d'adhérent, de réductions dans différents magasins, notamment L'Œuf cube et bientôt le club deux Descartes. Pour tous renseignements, s'adresser à la FF/SST, 150, av. d'Italier, 75013 Paris.

casse-1

CURIEUX ANNIVERSAIRE



former un carré parfait. TROIS

COTES POUR **UN CARRE**

Voici trois allumettes:

En déplacer une seule pour

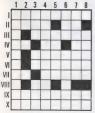
En 1936, les personnes nées en 1892 pouvaient se vanter d'avoir un âge remarquable. Si remarquable que J & S, né en 1980, n'atteindra un âge possédant la même propriété qu'au cours du XXIº siècle. Quelle propriété et en quelle année ?



VISEZ JUSTE

Placer huit points sur cette cible de facon que toute ligne droite en porte deux et tout cercle deux également.

GRILLE N° 1 : DEFINITIONS A DOUBLE DETENTE



Horizontalement: 1. Laitière en réserve. — 2. Anneau écosasis. Sigle bancaire pour un Henni VIII de cinéme. — 3. Unir un département. — 4. Possédé en Normanie. Viens d'avoir un paresseux. 42 initiales pour le réalisateur de La Ronde ». — 5. Volontairement surtaxò. — 6. Baquet pour monter des briques. — 7. Possèdes un champion. Essaie un abri. — 8. Au-dessus de la condition. — 9. Reudesse calmes. — 10. Projetient Periodopriero.

Verticalement: 1. Indispensable pour la toilette. - 2, Introduit un jaune. Article d'importation pour le monogramme du réalisateur de « Ninotchka ». - 3. Elima en Amérique. Préposition en tête de l'escorte. Protectrice belge. - 4, Détente qui ouvre les portes. - 5. Moue en Allemagne, 21 initiales pour un président assassiné. - 6. Pas là aujourd'hui. Lavée et battue familèrement. - 7. Bon pape. Dans une grande école. - 8, Perle teintée, Initiales pour la Mascotte du Régiment sur le calendrier.



TROIS CHIFFRES DANS L'ORDRE

Déterminer le nombre de la dernière case, tel que l'ensemble fasse une suite logique.

503 406 310 215



LA LOGIQUE DE L'ALPHABET Trouvez les suites logiques de ces 2 séries de lettres.

 a
 b

 D B A
 A B D

 I F D
 C G K

 P L I
 E L R

gardenparty

AU CROQUET

Dans le jeu de croquet de Paul et Virginie une boule a 10 cm de diamètre, un piquet 2,5 cm de diamètre et un arceau mesure

20 cm. 1º Est-il plus facile de franchir un arceau de face à une distance donnée ou de croquer à la même

distance? (croquer = heurter une autre

boule).

2º De combien de fois est-il plus facile de croquer que de frapper le piquet (à la même distance bien

entendu) ? 3° Est-il plus facile de franchir l'arceau de face à une



donnée ou de frapper le piquet, à même distance ?

4º Supposons maintenant que les arceaux mesurent 30 cm. Est-il alors plus facile de franchir la cloche, étant bien placé, à une distance donnée, ou de croquer à la même distance?

5° Quelle est d'ailleurs la dimension minimale de chaque arceau pour que l'on puisse franchir la cloche?

AUTOUR DU GROS ARBRE

Ce gros arbre a un tronc cylindrique de 4 m. de circonférence. Un escargot l'escalade au milieu de la face que l'on peut voir. Il est à 47 cm au-dessus du sol. Par derrière, au milieu de la face cachée, un autre escargot grimpe aussi. Il ne lui reste plus que 3 cm pour être à 2 m au-dessus du sol. Mais soudain, dans leur langage secret, nos 2 escargots décident d'abandonner leurs escalades et d'aller l'un vers l'autre par le plus court chemin. Combien chacun parcourt-il ainsi, sachant que la rencontre a lieu à mi-chemin ?



1º Sur le couloir nº 1, Paul part en crawl côté plongeoir, mais avec départ non plongé.

A LA PISCINE



Sur le couloir nº 2, Virginie part en même temps, en brasse coulée, du côté du petit bain. Ils nagent à vitesses constantes. Ils se croisent une première fois à 5 m de l'extrémité de la piscine, côté petit bain. Puis tous deux, l'un après l'autre, font demi-tour et repartent l'un vers l'autre en conservant la même allure. Ils se croisent une deuxième fois à 2,5 m de l'extrémité côté plongeoir. Quelle est la longueur de la piscine ?

2º Un autre jour, ils décident de faire une course de 50 m en nage libre (Paul préfère le crawl, Virginie la brasse). Paul laisse 18 m d'avance à Virginie.

Quelle distance y aura-t-il entre nos deux nageurs lorsque le premier gagnera?



Il reste alors 555. Quelle est la surface du jardin de



AU TENNIS

Paul et Virginie organisent un tournoi de tennis entre les 37 membres de la famille. On tire au sort les partenaires 2 à 2 pour le 1er tour, la 37º personne devant participer directement au 2º tour. Au 2º tour. on tire également au sort les partenaires 2 à 2 puis on fait de même au 3° tour (chaque fois que se présente un nombre impair de joueurs. l'un d'eux saute un tour).

Sachant que, pour chaque match, il faut une nouvelle boîte de balles, combien en faudra-t-il pour l'ensemble du tournoi ?



solutions p. 101



des idées and qui étonnent

TROIS CARRES LOGIQUES



Remplacez les points d'interrogation par les symboles qui complètent logiquement ces carrés.

DELIT DE FUITE

Trois agents de la circulation ont remarqué qu'un automobiliste avait enfreint le code de la route. Aucun d'eux n'a retenu le numéro (à quatre chiffres) qui figurait sur la plaque minéralogique, mais chacun d'eux a retenu une particularité de ce nombre.

Un des agents se rappela que les deux premiers chiffres étaient identiques; l'autre que les deux derniers chiffres étaient également identiques. Enfin le troisième (qui était un peu mathématicien) a affirmé que ce nombre de quatre chiffres était un carré parfait

Pouvait-on d'après ces données trouver le numéro de la voiture ?



TOUT L'ALPHABET DANS L'ORDRE Allez de A à Z en passant par toutes les lettres de



							3		
G	F	Т	N	В	G	H	Ā	м	E
D	1	Q	н	F	1	J	C	8	D
0	C	н	G	L	E	D	S	С	R
м	1	В	Ĥ	1	F	М	Ε	D	Т
J	Р	1	S	K	P	N	В	F	W
K	L	K.	J	1	L	S	G	Н	Υ
E	٧	P	0	M	N	0	٧	С	U
5	R	a	Ñ	S	1	B	P	W	X
Υ	Т	٧	В	Т	T	Υ-	X	С	Υ
×	W	U	В	U	Z	D	Υ	E	В



Dans ces deux problèmes, il s'agit, par une série de déductions logiques, de déterminer un mot de cinq lettres

Dans chacune des deux listes suivantes, chaque mot a une et une seule lettre qui occupe la même place que dans le mot à déterminer.

a	b		
MALUS	BELLE		
CORSO	SAGAN		
MORTE	ETIRE		
MORUE	SALON		
CARRE	SAINS		
SINGE	CELLE		
MENUE	SELON		
LACET	AVION		
MALES	SATAN		
MONTE	EVIAN		

LES INSEPARABLES

Dans ces neuf cases sont inscrits des mots apparemment sans rapport entre eux. Et pourtant, deux par deux, ils en ont un !

A vous de reformer ces couples.

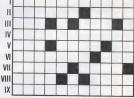
SAPER REBUT	ECART TROP	ELUES NIER	
ETOC TORT	RIME	TROT EMIR	
REIN	TRACE	PORT	

UN CARRE LOGIQUE



Remplacez le point d'interrogation par le symbole qui complète logiquement ce carré.

GRILLE Nº 2 9 10 11



Horizontalement : I. Passage clouté. - II. Débarrassée de ses impuretés. Elle est d'envergure. - III. Sur les genoux. Vous met dans de beaux draps. -IV. Distinguées par leur manque de distinction. — V. Fait de l'ombre à l'iris. Chassée par le hérisson. Se rend. - VI. Donniez dans la copie conforme. Bouts de tissus. - VII. Plus près du quart que de la demie. Fit partie du gouvernement Pitt. - VIII. Créature. Inversé : parfois nécessaire. - IX. Procèderas à un nouveau calcul

Verticalement: 1. Lancer quelques fleurs. - 2. Accord parfait. - 3. On y rencontre le phragmite. - 4. Conjonction. De bas en haut: on s'y met pour se remettre. - 5. Fit l'oie, mais se laissa séduire par un cygne. - 6. Démonstratif. Evite qu'on se mette en nage. Personnel. - 7. Vous aide à mettre les voiles. - 8. Fait l'obiet d'une filature. Sous-préfecture de la Drôme. — 9. Consacré. Possessif. — 10. S'agit-il bien de cette personne ? (épelé). Fit prendre l'air. -11. Passée au crible et de bas en haut. Préposition.

MOT CHIFFRE

A chaque lettre correspond le nombre qui est son numéro d'ordre dans l'alphabet.

Déterminer un mot de cinq lettres sachant que : a) La troisième et la quatrième lettres ont un multiple commun qui est 3, leur somme donne la dernière lettre augmentée de 10.

 b) La dernière et la quatrième lettres sont consécutives.

c) La première et la seconde lettres sont en ordre croissant, leur somme est égale à la somme des troisième et cinquième lettres.

 d) La différence entre la première et la seconde lettres est trois fois la moitié de la dernière lettre.



Comment aller de la bille au caiot (une bonne affaire dans les cours de récréation!) en changeant une seule lettre à chacun des huit mots de cet escalier? L'ordre des lettres change à chaque fois. Aidez-vous des définitions.

BILLE

Pour l'instant, le calot est la vôtre
Toujours à claire-voie

. . . Phonétiquement, précèdent do . . . Agave du Mexique

.. Un marais au masculin

. . . . Ne perdez pas le vôtre dans ce jeu ! Il a coûté cher à Achille

CALOT



Isidore, qui est courtier en jeux de société, achète un lot de deux sortes de pièces à 18 F et à 17 F. Il paie ce lot 351 F.

Quel est le nombre de chaque type de pièces ?



d'un alcool à 12°, deux volumes à 8° et un volume à 16°. Quel est le degré de cette composition ?

(on admet la conservation de volume)



Hortzontalement: 1. Est de la jaquette qui flotte. — 2. Espèce de presse-purle p. — 3. Mouvements houleux. — 4. Conjonction: p. — 3. Mouvements houleux. — 4. Conjonction: p. — 3. Mouvements houleux. — 4. Conjonction: p. — 3. Vagues de fond. — 7. Transport en commun. Dere leux. Meinche à gigot. — 8. Courr sofitiars Fixe par la riue de. — 9. Equipe d'Angiderre. Tête de liste. — 10. Excentiques. — 11. Des relations qui content.

Verticalement: 1.1 a unu de la réaction. — 2. Entré dans les mouss. Sens cu les de distraction. — 3. Fait parier de la bande des la réaction. — 3. Fait parier de la bande des l'hé des littles par le précédent. — 4. Conduit Pour l'arrous age, Lettres de Monseigneur. — 5. A conduit pour le précédent. — 5. Conduit pour le pairon ce l'accept de l'accept de

jeux & casse-tête



LEANDRENAUDREYMARCELINES

Au premier coup d'œil, ces lettres laissent apparaître trois prénoms. Mais en y regardant mieux, vous découvrirez qu'elles en cachent en fait... douze, si vous prenez de temps en temps la peine de rajouter des accents !

DEUX CARRES LOGIQUES



Remplacez les points d'interrogation par les symboles qui complètent logiquement ces carrés.

au BRIDGE défiez l'ORDINATEUR



Bridge Challenger

L'ADVERSAIRE/LE PARTENAIRE TOUJOURS DISPONIBLES

Joue les conventions les plus connues dont : «LA MA JEURE 5°»

DEMANDE

GRILLE N° 4 : MOTS A L'ENDROIT OU MOTS A L'ENVERS ?



Horizontalement: I. Indispensable pour certains voyages. — II. Assistance. — III. Réalisateur incl. Deux otées de trois. — IV. Fendiller. — V. Mesure agraire. Supporte le chignon. — VI. Possessif. Sorte de parade. — VIII. Elénée. — VII. Elénée. — VII. Elénée. — VII. Metrode. — VIII. Elénée. — VIII. Metrode. — VIII. Metrode. — VIII. Metrode. — VIII. Metrode. — VIII. Période. — CIII. Possessif. Calcul de la goolision d'un nayire. — XII. Possessif.

Verticalement: 1. Service administratif. 2. Journal les roublards. Perroquet. — 3. Patronne de l'Alsace. Pait fonctionner le panca. — 4. On pratique sa politique pour en îtrer part. Araignée des jardes. Polis. Côtioent les autres. On mettat les voiles. — 5. Polis. Côtioent les autres. On mettat les voiles. — 5. Polis. Côtioent les autres. On metat les voiles. — 5. Polis. Côtioent les autres. On metat les voiles. — 6. Polis. Côtioent les autres. On metat les voiles. — 6. Polis. — 6.





LE MOT QUI GRANDIT

En partant du premier mot et en ajoutant une lettre à chaque nouvelle définition, vous obtiendrez sept mots dont le dernier comportera huit lettres.

Une ile Parfois démontée, elle n'est pas démontable Evoque aujourd'hui le pétrole

Evoque aujourd'hui le pétrole Un parmi 36 000 A la voile ou à vapeur

A la voile ou à vapeur Son papier n'est pas à lettres Alcool ambré... mais imbuvable



AUTOUR DE LA TABLE

Au cours de ce dîner, Martine se trouve assise à gauche de Jean-Pierre. Geneviève n'est ni à côté de Magali, ni à droite de Daniel, mais en face d'Alain. Reconstituez la table!

MA

DERIBA **L'ORDINATEUR**





NOUVEAU MODÈLE : VCC LE PLUS PERFORMANT 9+H PROGRAMMES *voix artificielle entièrement synthétisée

DEMANDE DE DOCUMENTATION : REXTON - B.P. 154 - 75755 PARIS Cedex 15

jeux &



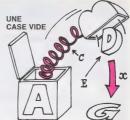
Parmi ces départements s'est glissé un intrus. Pour le démasquer, il vous suffira de découvrir le point commun à tous les autres.

> Landes Somme Ardennes Dordogne Lot Sarthe Lozère Vosges Morbihan Charente Gers

UN CARRE LOGIQUE



Remplacez le point d'interrogation par le symbole qui complète logiquement ce carré.



Déterminer le groupe de lettres de la dernière case, tel que l'ensemble fasse une suite logique.

AODM BPCN CQBO

DES NOMBRES CROISES



Horizontalement

- 1. Le cube de e/2
- 3. Le carré de a
- 4. Le carré de b 6. Le carré de d/2
- 8. Le carré de c 9. Le carré de d
- 10. Le carré de e
- 13. Le carré de e/2 14. Le 2º chiffre est le carré du 1º
 - et le 3°, le cube du 1er.

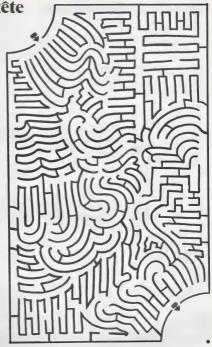
Verticalement

- 1. Le nombre d'états des Etats-Unis
- 2. Le cube f 3. Le carré du double de b
- 5. Le carré de q 7. Le carré de un de plus
- 8. Le carré du double de e
- 11. premier 12. Le carré de h
 - (a, b, c, d, e, f, g et h sont des nombres entiers différents. Tous les nombres placés sur la grille sont également différents).

casse-tête

THESEE... VOUS!

et ne vous perdez pas dans ce labyrinthe.



solutions p. 102-103

questions de logique

L'auteur de casse-tête mathématiques doit éviter un écueil : offrir au lecteur un problème connu sous un habillage différent.
On fait en général remonter au XVIème siècle l'apparition des premiers ouvrages

de récréations mathématiques, mais les paradoxes logiques remontent à l'anti-

Tel le paradoxe d'Achille et de la tortue (ou de la flèche et de la cible), par lequel Zénon (1) démontrait l'impossibilité pour Achille de rattraper la tortue. Tel le

paradoxe des Critiois, où une succession de raisonnements logiques aboutit à démontrer le contraire de l'affirmation dont on était parti. (Tous les Critiois sont des menteurs; or, je suis crétois; donc je mens; donc tous les Crétois ne sont pas des menteurs i). Il est donc a priori difficille d'éviter le - déjàt vu = lorsque l'on choisit un sujet abondamment traité depuis 2500 ans. Mais. dans les ouvraeces de récrésions.

Il est donc a priori difficile d'éviter le - déjà vu - lorsque l'on choisit un sujent abondamment traité depuis 2 500 ans. Mais, dans les ouvrages de récretations mathématiques, les paradoxes logiques sont rarement abordès de façon claire. Les solutions données sont souvent confuses, voire erronées.

L'explication du paradoxe d'Achille et de la tortue est simple. Contrairement à ce qu'ont rui les mathématiciens pendant deux millénaires, la somme d'une infinité de termes finis n'est pas torcément infinie. Par contre, plus près de nous, le célèbre - paradoxe du pendu - est donné avec cinq solutions différentes dans un ouvrage récent (2). Cest d'êre qu'au moins quatre des solutions proposées sont fausses !

Il est donc possible d'abborder des probibmes anciens sous in jurn novue.

La logique a profondément évolué debusin à l'action d'article d'ans le sens d'une formálisation qui rend bout sens d'une formálisation qui rend bout hensible au non-mathématicien. En outre, le logicien Gödel a montré en 1930 qu'il estati des propositions vraises dont on ne pouvait démonter qu'illes étaient vraise. Dans le cadre qu'illes étaient vraise. Dans le cadre qu'illes desient vraise. Dans le cadre n'utilisenons qu'une logique simple, non formatisées.

Mais, même en cherchant à ne faire appel qu'à la - loigque du bon sens », on ne peut pas se contenter de partir du principe fondamental de certaines logiques anciennes: « boute proposition est vraie ou fausse ». En effet, certaines types de paradoxes logiques posent sur un tosième type de proposition, ni vraie, ni fausse, mais contradictoire.

Lorsque, désignant une pierre, nous disons « cette pierre est ronde » : • ou bien cette pierre est ronde, et l'affirmation est vraie ;

 ou bien cette pierre n'est pas ronde, et l'affirmation est fausse.

Mais lorsque nous disons « cette pierre

(1) Zénon d'Elée, philosophe grec, ayant vécu au Vème siècle avant J.C.

(2) Martin Gardner, Le paradoxe du pendu, Danod, 1971. carrée est ronde », nous formulons une affirmation contradictoire. Le bon sens nous dicte que cette phrase ne veut rien dire. Et que, bien sûr, si l'on cherche à bâtr un raisonnement l'opique à partir de cette phrase, nous n'aboutirons à rien.

Comme nous le verons plus loin, il enest de même en logique. Si l'on cherche à băfir un raisonnement logique à partir d'une proposition su d'un ensemble de propositions contradictoires, nous n'aboutirons à rien, sinon à un paradoxe apparent.

1 PROTAGORAS ET SON DISCIPLE

Protagoras (485-411 avant J.C.) enseigna longtemps à Athènes la rhétorique, l'art du bien-dire et de la persuasion. Il fut l'un des plus habiles dans le maniement du sophisme, faux raisonnement destiné à tromper l'interlocuteur.

L'un de ses disciples, intelligent mais impécunieux, souhaitait devenir homme de loi. Comme il n'avait pas les moyens de rétribuer le Maître pour les cours donnés, il lui avait proposé l'arrangement suivant:

L'enseignement de Protagoras, s'il était de qualité, devait faire du disciple un homme de loi compétent. Si le disciple agganit la première affaire qui se présenterait à lui, Protagoras serait normalement rétribué. Sinon, il ne le serait pas, l'élève étant désormais désagré de toute dette à l'égard du Maître.

L'enseignement fut donné. Le disciple quitta le Maître; mais le tremps passa, et aucune affaire ne se présenta à lui. Protagoras demanda bientôt le paiement de son enseignement, et le disciple ayant refusé, l'affaire fut



portée devant la juridiction compétente.

Le disciple développa alors la thèse suivante : « Si je gagne mon procès, en appli-

cation de la sentence, je n'aurai pas à payer. Si je le perds, en application de mon arrangement avec Protagoras, je ne lui devrai rien. Dans les deux cas, je n'aurai rien à payer. »

Quant à Protagoras, il développa évidemment la thèse opposée :

« Si mon disciple perd son procès, en application de la sentence, il devra me payer. S'il le gagne, en application de notre arrangement, il devra également me payer. Dans les deux cas, je toucherai le juste prix de mon enseignement. »

Comment le juge doit-il trancher ?

2 LE MASQUE DE FER

L'énigme du Masque de Fer intrigue la France depuis 300 ans. Elle intriguera longtemps encore. Quelques détails sont cependant parvenus jusqu'à nous. Incarcéré vers 1665 dans la forte-

resse de l'Ille Sainte-Marguerite, face à la baie de Cannes, transféré à la Bastille en 1690, ce mystérieux individu mourut en 1703. Fin, racé, cultivé, le Masque de Fer était amateur de bonne chère, de beaux l'inges et de fines dentelles. Deux accivités principales meublaient ses loisirs forcés : la musique et l'étude de la logique.

En 1885, lors de la construction d'un immeuble édifié sur l'emplacement même de la Bastille, un vieux masque métallique, partiellement rongé par la rouille, fut retrouvé. Certains esprits s'échaufferent, marien à l'époque ne permit d'affirmer qu'il s'agissait du fameux Masque de Fer.

Récemment, un historien ressortit ce masque des caves du musée où il avait été entreposé. En grattant la couche de rouille, cet historien eut la surprise de voir apparaître deux inscriptions en latin. Par ailleurs, les méthodes modernes de datation permirent d'établir que ce masque avait été fabriqué vers 1670 (à cinq ans près), les deux inscriptions avant été réalisées une vingtaine d'années après. Voilà qui fit rebondir la polémique, le lieu de la découverte et la coïncidence des dates rendant plus que probable l'authenticité du masque

découvert en 1885.



inscriptions ne pouvaient avoir été écrites que par un logicien. Ces deux inscriptions étaient en effet les suivantes

- Je ne suis pas le frère jumeau de Louis XIV. - Une seule de ces deux inscriptions est vraie. On peut raisonnablement supposer

que le Masque de Fer, savant logicien, a volontairement laissé à la sagacité de la postérité ces deux inscriptions dont chacune d'elle est, soit vraic, soit fausse

Dans ces conditions, que peut-on déduire de ces inscriptions ?

T LA PYRAMIDE DE CHEOPS

viole le tombeau de l'Inca Rascar Capac et ramène sa momie en Europe. L'année suivante, les membres de l'expédition sont atteints d'un mal

1928 : malgré de sinistres précédents, un savant, le Professeur Mortimer, et un aventurier, le Capitaine Blake, s'embarquent pour la Vallée des Rois, sur la foi d'un papyrus retrouvé dans les soules du Caire.

Quelques mois plus tard, au pied de la face nord de la pyramide de Chéops, les fouilles ont bien avancé. Un soir, le bandeau supérieur d'une porte est découvert. Le professeur Mortimer interrompt' immédiatement les fouilles et, la nuit venue, à l'aide du Capitaine Blake, il entreprend de dégager l'ouverture. Bientôt, le passage est ouvert et permet aux deux hommes de pénétrer dans une galerie partiellement envahie par le sable.

De galeries en rampes, de rampes en escaliers, le Professeur Mortimer et le Capitaine Blake progressent rapidement et débouchent dans une grande salle, richement décorée,

Au centre de la pièce, une grande dalle surélevée comporte en son centre trois trappes, entourées de nombreux hiéroglyphes, que le Professeur Mortimer s'efforce fièvreusement de déchiffrer à la lueur tremblotante d'une lampe à pétrole. Le texte met en garde le profanateur et précise que derrière l'une des trappes se trouve un trésor, mais que l'ouverture de chacune des deux autres trappes commande un dispositif obstruant définitivement les galeries que nos explorateurs ont empruntées Chaque trappe comporte en outre

une inscription. La première trappe : « Le trésor n'est pas sous cette trappe ».

La seconde trappe: «Le trésor n'est pas sous cette trappe ». La troisième trappe : « Une seule de ces trois inscriptions est vraie ». Le Professeur Mortimer réfléchit un long moment puis, désignant une trappe, dit au Capitaine Blake : « Logiquement, le trésor est sous cette trappe. Que fait-on? ».

Sans plus attendre, le Capitaine Blake se précipite vers la trappe désignée et entreprend de la soulever. A

peine a-t-il commencé que le bruit des blocs de pierre venant obstruer les galeries parvient aux oreilles des explorateurs trop hardis.

Quelle trappe le Professeur Mortimer a-t-il choisie ?

Quelle erreur a-t-il commise ?

LE DOCTEUR, LES DEUX 4 INFIRMIERS ET LE FOU

Le Directeur d'un asile psychiatrique australien fait visiter son établissement à un journaliste. Ils pénètrent dans une pièce où se trouvent quatre personnes d'apparences extérieures semblables

Le Directeur, qui dit toujours la vérité, indique alors au journaliste que parmi ces quatre personnes, il y a deux infirmiers, qui disent toujours la vérité, un médecin, qui tantôt ment, tantôt dit la vérité, et un fou pour qui, toute proposition vraie est fausse, et toute proposition fausse est vraie.

Les quatre personnes, que nous appeleront A, B, C et D, prennent chacune la parole :

- A : ie suis infirmier
- B : ie suis infirmier C: ie suis fou
 - D : le soleil se lève à l'Est. Le Directeur demande alors au

iournaliste · « Qui est le fou ? » Après un moment de réflexion, le journaliste déclare qu'il ne peut ré-

pondre à cette question. Le Directeur ajoute : « Vous avez raison. Je précise que le Docteur est brun. » Le journaliste désigne alors le fou.

Oui est le fou ?

QUESTIONS DE LOGIQUE. SI ces problèmes ont résisté à votre sagacité, consultez les solutions avant de découvrir la page suivante. Car plus que des réponses, ces solutions vous proposent des conseils pour aborder les questions de logique. Elles devraient donc vous aider à répondre aux interrogations que leurs véhicules spatiaux posent aux astronautes du verso.

En effet, la bande dessinée par Claude Lacroix, sur un scénario de Marie Berrondo, propose un joli problème de logique, ou plutôt : six petits problèmes que l'on peut résoudre indépendamment les uns des autres. Alors, bon courage et rendez-vous de l'autre côté...

D questions de logique

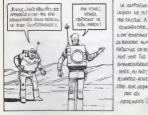












PAS FACILE A CONVAÎNCRE. IL DUT POURTANT SE RENDRE AUX RATRONS DESCUI AMT MAR THE EMBARDUÈRENT. MAIS AU FAIT POURRIEZ-VOUS DÎRE SUR LEQUE DES Six ASTRONEES ?



au bridge aux échecs

défiez l'ordinateur



Tous les appareils sont garantis lan.

Bon de commande

Article	Réf.	Prix Unit.	Nb.	TOTAL
Bridge challenger	BRC	3.100 F		
Chess challenger voice	VCC	3.000 F		
Chess challenger 7	BCC	995 F		
		Total	i payer	
			_	
le règle per chèque la somme le désire règler contre rembos Le bon est à détacher et à env	rsement	la somme de	_	

W. Vitte N° Code Postal N° Line



Henri Chavet

tourne depuis 1917 des pièces d'échecs en buis, olivier et bois exotiques, de la pièce de collection à la grande série de qualité.

Henri Thavet

diffuse une gamme prestigieuse de jeux pour adultes :

- ieux de collection
- solitaire
- · casse-tête.

Henri Thavet

rue des Cascades & rue de Thoirette 01590 DORTAN FRANCE

Tél.: (74) 77.71.52

découvrez...

le gomoku ninuki

Simple comme le morpion, presque aussi riche que le go, voici un jeu comme nous les almons. Il vous divertira pendant quelques minutes... ou vous plongera dans de profondes reflexions stratégiques.

Il n'y a guère qu'une dizaine d'années, le go était pratiquement incomu en France. Mais alors d'où vient donc cette d'argue similiude entre son petit frêre, japonais comme lui, le gomoku, et le morpion cher à nos lyocens ? Le mécanisme de base est en fêt rigourcus ment identique et bien fêt rigourcus ment identique et bien fêt rigourcus ment identique et bien production de la comparación de la comjouant alternativement d'aligner dan une direction quelconque 5 de leurs marques. Et que les écoliers curspleons aient rempacé les pierres tel damier du jeu de go par des petites crox sur du papier quadrille ne

change rien au jeu. Diagramme 1



l'abc du morpion En jouant en a, le noir réalise une ligne

de 4 non bloquée, c'est-à-dire libre à ses deux extremites. Le blanc ne peut l'empêcher d'achever son alignement de 5 au coup suvant Un minimum de pratique enseigne ra-

On minimum de pratique enseigne rapidement les situations qui permettent immédiatement la victoire. Elles se résument en 3 diagrammes :

Diagramme 2



26 — (1880)

1 ligne de 4 semi-bloquée et une ligne de 3 libre



morpion : les 3 situations gagnantes de base Dans les 3 cas, le blanc ne

peut empêcher le noir de gagner. La simple connaissance de ces 3 figures permet déjà de gagner dans de nombreuses positions. Voici un petit exemple, facile que vous devriez résoudre rapidement.

Diagramme 3



morpion : le noir joue et gagne (1)
Sans doute les Japonais et les Coréens
ont-ils poussé plus loin la technique
du jeu et se sont-ils rendu compte de

l'énorme avantage du trait c'est-à-dire du privilège de jouer le premier.

C'est pourquoi, au gomoku, l'établissement d'un ensemble de 2 lignes de 3 libres, comme dans le diagramme 2a, est-il interdit. Voici qui complique un peu le jeu. Ainsi, au diagramme 3, vérifiez que votre solution n'utilisait pas cette position. Sinon cherchez en une autre : elle existe Voici un autre exemple où, tout en appliquant cette restriction aux règles, le blanc gagne. Remarquez qu'au morpion - écolier », le blanc devrait jouer en défense en a, puisque le noir menacerait d'y jouer lui-même avec un gain immédiat. Mais au gomoku l'intersection a est tabou pour le noir puisqu'il se créerait 2 alignements non bloqués de 3.

Diagramme 4



Attention, il est interdit d'établir 2 lignes de 3 libres.

C'est déjà plus difficile, n'est-ce pas? Quand vous aurez trouvé la solution, vous pourrez vous attaquer au problème suivant, encore plus coriace.

(1) solutions p. 104



Diagramme 5

gomoku : le blanc joue et gagne en 10 coups !

Il est extrémement intéressant de constater comment une seule petite modification des règles d'un jeu peut le rendre beaucoup plus complexe et, nous le pensons, plus riche.

Bien entendu, les Japonais, fort soucieux d'établir un classement hiérarchique, ont complété ces règles de tout un système de handicaps, comme au go.

Par exemple, le premier coup du ioueur réputé le plus fort est imposé sur le goban, le damier 19 × 19 du go. Suivant la place choisie, on a calculé que cela pouvait correspondre à I ou 2 pierres de handicap. Ou encore, le joueur le plus faible est autorisé à établir 2 lignes de 3 libres, etc... Mais la variante de loin la plus riche est certainement le morpion coréen ou gomoku ninuki, ninuki signifiant « prise de 2 » (pierres). Ce jeu qui reste d'abord simple peut, à notre avis, rivaliser avec les plus grands icux stratégiques. Les joueurs d'échecs pourront d'ailleurs remarquer au passage que l'on peut souvent y appliquer le célèbre précepte de Nimzovitch « la menace est plus forte que l'exécution » ! Dernier avantage, ce ieu étant prati-

Dernier avantage, ce jed etam pranquement inconnu en France vous ne risquez guère de tomber face à un - maitre -. Notre partie commentée ferait d'ailleurs sans doute elle-même sourire n'importe quel bon joueur d'extrême-Orient. Mais il faut bien un début à tout.

Pierre AROUTCHEFF

le gomoku ninuki

Le jeu se joue à 2, noir et blanc. Chacun pose à son tour une pierre sur une intersection du goban, le damier 19 × 19 du go. Noir commence Le but du jeu est d'aligner 5 pierres dans une direction quelconque, horizontale, verticale ou diagonale.

2 pierres d'une même couleur sont prenables dans la position suivante :



les 2 pierres blanches sont prisonnières et retirées du jeu. En revanche, si on a la position sui-



le blanc peut jouer une autre pierre entre les 2 noires, en a, et il n'y a pas prise; on obtient:



crée une situation 3-3 : par 3 on éntend une des 2 dispositions suivantes, ouvertes :

Ces deux dispositions permettent au

Ces deux dispositions permette: coup suivant un 4 imparable : Exemple de coup interdit :



Le point a crée une position de - 3-3 -. Le point a est tabou pour noir.

En revanche, si une pierre blanche bloque l'alignement, le « 3 » n'est pas authentique et le coup permis : les positions suivantes ne sont pas des



12 Voici à présent une partie commentée complète :



14 en 12

a. 11 menace 12 b. 13 prend 12 et 6

c. 16 menace un alignement de 4
d. 17 force 18
e. 19 menace de prendre 16 et 18

20 quand même !
 21 prend 10 et 18

Les positions c et d sont ouvertes mais parables, même si noir joue un

coup supplémentaire. La partie s'arrête dans deux cas :

1) Un joueur a aligné 5 pierres et son adversaire ne peut prendre aucune des pierres de la chaîne.

2 pierres avec le coup 1 :

2) Un joueur a fait 10 prisonniers. Dans ce diagramme le noir vient d'aligner 5 pierres mais le blanc prend

au coup 2, le noir reforme sa chaîne de 5 pierres :



au coup 4 le noir reforme sa chaine et cette fois il n'y a plus de pierre prenable

10



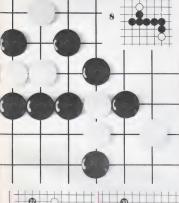
Si le blanc avant ces 2 manœuvres a moins de 6 prisonniers, le noir gagne, puisqu'il aligne 5 pierres. Mais si blanc avait déià 6 ou 8 prisonniers, il gagne puisqu'il atteint 10 prisonniers avant que le noir ne réalise définitivement son alignement de 5.

A présent, testez votre force ! 13 voici un petit problème de gomoku ninuki :



Noir joue et gagne.

solutions p. 104



- i. 23 prendies 2 a gnes verticaux
- h. 22 force I k. 26 force 1. 27 prend en piagonal
- m. 29 avec menace evidente



n. 31 tout va bien.. o. 33 en aligne 5 mais...

p. 34 prend en diagonal mais 35 rejoue sous 31 et gagne.

PAGE 3 PAGES 22 ET 23 (suite) PAGES 14 ET 15

Ces machines. Diag 2: 1. ... Tf2 + : 2 Re1 (ou dl). Tal mat. Diag 6: 1. ç5! menaçant à la fois

Dame noire. PAGES 22 ET 23

Le solitaire Nous avons trouve 253 mots Nous your donnons sculement ceux qui ont 8 et 9 lettres AMNISTIE, ERANISTE, ETEN-TIER. ETATISER, ESTERLIN. EVERSITE, MANIERES, MA-TERIEL, PLEURANT, RELI-SANT, RESINATE, REVE-TANT, URANISTE, VERSAINE, AMNISTIER, VERSATILE

2. c × d6 et 2. c6 + gagnant la

Les Fables de La Fontaine

A. L'ANE ET LE CHIEN LE COCHET, LE CHAT ET LE SOURICEAU

B. L'ŒIL DU MAITRE LE LIEVRE ET LA TOR-

C. LA CIGALE ET LA FOURMI LE LION ET LE RAT LA COUR DU LION

Des jours et des mois D Ü D

LUNDI - MARDI - JEUDI · SAMEDI MARS - MAI - JUIN

M

E

- JUILLET La grille muette B T PAGE 26

Comptez les chiffres 1 + 219 + 7 + 2416 + 38 + 715 + 6 + 5 213 + 322 + 24 + 500 + 88 + 6 + 22 + 8 + 21 + 220 + 411 + 16 + 58 + 819 + 47 + 8430 + 2

PAGE 27 Multiples et diviseurs. 14 + 7 + 28 + 4 + 44 + 11 +

110 + 10 + 130 + 13 + 39 + 3 PAGES 28 ET 29

De l'as de pique à l'as de As Pique - Dame Pique - Dame Carreau - 4 Carreau - 4 Trèfle - 6 Trèfle - 6 Carreau - As Carreau

· As Trèfle - Dame Trèfle - Dame Cœur - 5 Cœur : 5 Carreau - 9 Carreau - 9 Pique - 6 Pique - 6 Cœur - Roi Cœur - Roi Pique - 8 Pique - 8 Cœur - As Cœur PAGES 32 ET 33

Georges Perec Des mots croisés

OPERA R SOL E AGI E TETE

Une enigme logique L'initiale de chacun de ces dix mots est la même que celle des dix premiers nombres (un, deux, trois,

Encore des mots croisés... CEDER DOL IMAS

NASS Une petite devinette Les trois Russes sont des temmes, elles ont done un frere.

Les échecs :

Diag. 1: 1. Daß échec (menace sur le rot noir) et mat (il ne peut éviter d'être pris). Diag. 2: 1.h6 + ! et au coup suivant les Blancs ne pourront

plus bouger et seront - pat - : partie nulle. Diag. 3: 1... Dh4 mat ! Diag. 4: 1 D × 17 mat.

Diag. 5: 1.F × f7 +, Re7 (forcé) : 2 Cd5 mar Diag. 6: 1. Cdo mat ! t- mat ctouffé -).

Diag. 7: 1. D × d4!, C × d4 (si 1... 0-0 ; 2. Cf6 + Rh8 ; 3.

LE LOUP ET LE CHIEN E T E T
PAGE 25

Cg4 +, C × d4; 4. Ff6 +, Rg8 . | 5. Ch6 mat), 2. Cf6 ±, Rf8 . 3 Fh6 mat. Diag. 8: 1... 0.0 + ' et, avec la dame déclouée, les Nours pet une attaque gagnante (le lecteur vérifiera).

Diag. 9: 1.0-0-0 + 1 gagne la tour b2. Diag. 10: 1.F × h7 + ! (sacrifice classique). R × h7; 2. Cg5 +, Rg8 (si 2. Rg6; 3. Dg4 gagne); 3.Dh5. Te8; 4.D × f7 +, Rh8; 5. Dh5 +, R96 6 Dh7 + Rix ; 7 Dh8 + Diag. 11: 1. Rd3!, Rg5; 2 R. 4, RIO . 3. Rb5, Re7 ; 4. Ra6,

Rd8 (trop tard); 5. Rb7 et les Blancs gagnent la tour et la partie. Diag. 12: 1. Rg3!. T × c3 + ; 2. Rh4, Tf3; 3.g6! T × f4 + ; 4. Rg5, Te4; 5. Rf6 (la case séfale pour le roi blanc qui est protégé par le pron adverse). Re8: 6. Te7 + . Rh8: 7. T × c7. 1e8; 8. R × f5, Te4; 9. Rf6, 114 + ; 10. Re5, Tg4 : 11.g7 + Rg8; 12. T × a7, Tg1; 13 R × d5, Tc1 ; 14, Rd6, Tc2 ; 15

d5, Tc1 : 16. Tc7, Ta1 : 17. Rc6. T x a4 : 18.d6 et les noirs (Tarta (over) abandonnérent. Diag. 13: 1.g7. D x g7; 2 R × g7 et le roi blanc gagne le Ding. 14: 1. Rd5! gagne une

nièce et permet de faire nulle. Diag. 15: 1. Rg7! h4 (si Rh6, 2, Ri6, h4; 1 Re5 R × c6: 4. Rt4 et le pion noir est rattrapé) 2. Rf6, h3 . 3. Re5, Rb6 ; 4. Rd6, h2 5. ç7, Rb7 ; 6. Rd7, h1 = D; 7, c8 = D et par-

permulle Diag. 16: 1. Re6! (si 1. Re7, Rç3: 2. Rd7. Rd4: 3. Rç6. Re5: 4. Rb7, Rd6: 5. R × a7, Rç7 et nulle, le roi blanc étant bloqué sur la bande) Rç3 2 Rd5 ! Rd3 ; 3. Rç6, Rd4 . 4 Rb7, Rd5 ; 5.

R × a7, Rd6 , 6 Rb7 et gagne. Diag. 17: 1 Res 1 (- l'opnosi tion des Ross . Rd5 ; 2 Rf4 (gagne du terrain) Ren . 3 Re4 (meme manerovic Res. 4 RdS Rf7: 5, e4, Re " n Res ", Rf7 Rdo, Rts in Best 8 Ref. 11 . 8 Rd of the comp n'u

plus qu'à être pousse Diag. 18: Il faut amener la même position. They were 2 that

aux noirs I. Rd5 '. R . 1 8 2 2 qu'au depart, man aux Nort or louer) Res n Res and -

R × ab etc Diag. 23: | 8.1 - - -Cç2 + D × = 1 = 1 = 1 ... bl = FCR sauc max s b1 = C + Rel + c + a

PAGES 38 A 48

Le Scrabble Problème nº 1 Le plus grand score est 131 On obtient en posant AMICALE-

MENT sur le mot CALE avec A comme joker AMICALEMENT (3 × 16) ... 48 AS BRASE

ON BONUS Scrabble SCORE

Problème n° 2 En utilisant SA et RIS avec T comme joker, on pouvait poser THESAURISFUR qui permettait d'atteindre 157 points avec le décompte suivant THESAURISEUR (15 × 4) .. 60 DOT

TEE

RAVIS BONUS Scrabble

Solution nº 3:

Il y a six mots: Avec PU, joker N = OPULEN-

Avec le I de ENVI et le R de FUIR, joker T = CLOTTREES Avec DU, joker R = EDULCO-Avec le P de PUSTULE et le S de

FRISES, joker A = ESCALOPES Avec EN et USE, joker R - EN SORCEL EUSE. Avec le S de PUSTULE et le S de FRISES, toker R = SCLEROSES Solution nº 4:

Avec le U de SUPERBE et le 1 de RIGAUDONS, joker R : URINE-RAIT. Joker S : USINERAIT Avec le S de SUBIR et le l' de URINE, joker E. INSTAUREE Joker R : INSTAURER

loker Z : INSTAUREZ Avec ROLE, joker P: PROLE-TARIEN Avec le U de REMUE et le S de

SEISME, joker B : URBANITES Joker I : UNITAIRES Avec ES, joker T: TARTINEES Solutions nº 5:

Il s a quatre mots Avec le N de ANNUELS et le T Je STATUER, joker E: INS-Joker S INSTRUITS

Avec le B de BEC et le S de ESSE, joker I . BISTOURIS Avec ELLE, joker P : SPIRI-

Avec le E de ECRUE et le S de ASTRE. joker V : VISITEURS

| Solution n° 6:

Il v a trois mots: Avec RAIL, joker S: FUNE-Avec le S de CORSET et le S de FNSABLE, joker A: FLANEU-

Avec le I de RAIDES et le E de REVE, joker S : ENFILEUSE Solution nº 7:

If y a quatre mots Avec le H de CHARGEMENT et le U de BUTINES, joker Q: THYMIOUES Avec le U de MUSEUM et le S de

LUSTRINE, joker O: MYSTI-Avec LU, joker P : LUMITYPES Avec PROSE, joker L : PROSE LYTISME

Solution nº 8: If y a quatre mots: Avec RF et le 1 de BENI : IR-REALITES (ioker I)

Avec AMI : CALAMISTRE (jo ker C) Avec le II de UNE et le I de IGAME : SALUBRITE (joker B) Avec TES : STARLETTES (joker

PAGES 40 FT 41 Le bridge

Les enchères 1. 2 - Stayman . : Sud doit. avec 10 pts, engager son camp

dans un contrat de manche, mais doit d'abord s'enquérir de la présence de 4 cartes à \$\psi\$ chez son partenaire. Sur une réponse au Stayman de 2 . Sud dira 4

2. 4 . Nord possède au moin-2 cartes à . donc Nord-Sud ont le + fit + (au moins 8 cartes) à . 3. 2 do . - 4 couleur forcing - : les enchères précédentes ne permettent pay à Sud de décider du

4 9 si Nord possède 3 cartes à . La prochame enchère de Nord siil possède justement 3 cartes à 🛡 sera 2 🛡. Si c'est le cas. Sud dira 4 🛡, sinon il dira

4. CONTRE: - Recontre -Sud doit bien entendu se - mani fester - mais ne peut choisir de lui-même entre les & et les & Ce contre, qui ne présente bien entendu aucun caractère de pénalité, peut s'assimiler au contre « d'annel » classique, demandant au partenaire de nommer sa meilleure couleur.

Le ieu de la carte 1. Espérez le R de • en Ouest.

Prenez de l'as de . jouez . pour le valet, revenez en Sud avec l'as de ... jouez ... pour Jeu d'Ouest = : 4 : R 8 5 : 9 1065; 4: DV109: 4

2. Ne pas prendre le 1" • ni le

1 2". Ensuite, faire tomber l'as de . Est prendra et n'aura plus de · à jouer

Jeu d'Est: ◆: 952; ♥ D V 109; ◆: V 109; ♣ 3. Sud doit prendre de l'as de . et donner 2 « coups à blanc » «

♦, espérant les ♦ répartis 3-2 de manière à pouvoir communi quer avec le mort par l'as de + 4. On n'a besoin que de 5 levées à . En cas de partage 3-2, on réalise 10 levées. En cas de par tage 4-1, il serait fatal de jouer A R et D de + car on ne pourrait réaliser les + maîtres. Il fau done donner un « coup à blanc à . jouant le 5 et le 2 du mort. R de Cest en Ouest. Si Est a le R

de A et Ouest l'as de A (seule position génante), il faut absolument faire tomber l'as de . immédiatement. Quest rejouera 4 qu'on laissera passer. Quand Est prendra la main avec le R de , il n'aura plus de . Jeu d'Ouest : ◆: A82: ♥:65: ♦: R98

4: DV1098. 6. Laisser passer le R de . (a coun de Bath a). Jouez l'as de ♣ et faire l'impasse au R de ♦ Laisser passer à A scrait mau

R rejouer affranchissant les de 4

Jeu d'Ouest: ♠: R D 10 9 8: ♥: V 5 2; ♦: R 8; ♣: 9 8 7. 7. Quest a certainement l'as de ▲ Il serait donc fatal de donne: la main à Est avec une éventuelle D de . Jouez done . du mort et petit & en Sud. Même si Quest a la D de A il est sans défense (Un · sera défaussé sur le 4' 4

du mort.) Jeud'Est: • 10 8: ♥: 5 2: • 109763: 4: D742.

8. Le contrat est - sur table quelles que soient les cartes ad verses : couper le dernier A (élimination), jouer l'as de + et ensuite du mort. Si Est fournit. souer le valet, sinon jouer le 7 souer + dans la fourchette R V soit jouer dans « coupe et défausse » (coupe du mort et dé-

Jeu d'Ouest : A R 4 2 : * 9; . D 1098; . RDV4. 9. On prend de l'as. On joue atout, Est fournit; jouer le V de assure le contrat : si le valet fast la levée c'est terminé. Sinon les atouts sont repartis 2 1 et le 7

de le servira de rentree au mort pour encaisser un des 2 @ afin de défausser le 🍁 perdant. Jeu d'Est : . D 108 : . A V 53. 4:8642: 4:D2

10. Faute de rentrée au mort, on assure le contrat en prenant le R



AUX ÉCHECS AU BRIDGE Voice Chess Challenger FCC Bridge Challenger BRO AUX ÉCHECS AU BACKGAMMON Chess 7 RCC 7 Backgammon Challenger AUX DAMES

Checker Challenger 2

Ces modèles sont en démonstration et en vente à :

Demande de documentation REXTON BP 154 75755 PARIS CEDEX 15 MODELE OU REFERENCE .

Adresse

de + avec l'as pour rejouer + On réalisera ainsi 5 . 1 . 2 . ct I 📤 Jeud'Est: 4: RD92: 4:73:

11. Le 7 de @ d'Est est un refus et Sud détient donc A R x à P et

vées est qu'Est ait la D de de et le R de 4 (la réponse d'1 4 de Sud devrait dissuader Ouest d'exsayer cette couleur). Il faut done rejouer le 10 de de pour empè-

cher un éventuel 9 de • en Sud Jeu de Sud : . 9xxx: : AR V: ♦: R D V x: ♣: x x.

12. Pour faire chuter le contrat. il faut pouvoir rendre la main à Est afin d'encaisser une coune à

. Les enchères montrent clarrement que Sud détient A. R de et D de ♥. La seule solution consiste done à rejouer un netit pour... le 10 de d'Est....

que vous pourrez remercier nous son excellent flanc, car s'il avait rejoué 4 tout de suite, le jeu de Sud étant : A R x x x x, P D. R x. 4 10 x. Sud n'aurait perdu que 3 levées : l'as de ... une coupe et l'as de .

PAGES 42 A 45

1. Quand le blanc a joué 1, le groupe noir ne peut plus avoir 2 yeux : si noir avait le trait. il jouerait I; ce n'est pas la seule manière d'assurer la vie du groupe, mais c'est la plus propre, parce qu'elle ne laisse pas de menace de KO. - Le point vital pour les noirs est le point vital pour les blanes. -

2. Si le noir répond au coup 1 en 4, blanc joue 2. La prise de la pierre I ne procure qu'un



3. La forme en 6 est vivante comme le montre la séquence; si noir joue 1 en 2. blanc répond 1, etc.



4. Dans le coin, blanc ne peut jouer a, car il se met en atari (en échec). Mais si le blanc a jouer - a - et vivre ; dans ce cas, noir doit commencer par 2. il obtient un KO. Si le blanc a 2 libertés extérieures,



I est le coup symétrique : la difficulté réside dans la répulsion qu'on peut éprouver à



Si le blanc joue I en 2, noi répond a et obtient un ko Après 5, le noir ne peut jouer b, le blanc en prenant les ? pierres obtient son 2° on!



Vérifier que sa noir joue 1 en 2, le blanc répond en 1 et tue.



si blanc joue - a -, après 3 noir prend 3 pierres ce qui



9. Le coup 3 prend les pierres blanches en geta ; le blanc est pris dans ce qu'on appelle un - chemin de 2 libertés - ou



alors que le noir c'en a puque 2 Les autres souverses

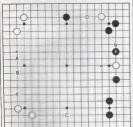


10. Après la sequence 1. 2. 3 e | 11. 1 est le tesup. 5 est un autre tesus qui torce 6. Cette séquence est tres classique : on l'appelle - étreinte de Pa-



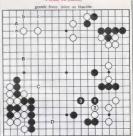
PAGE 44

12. I est le meilleur coup, parce que - les coups urgents sont plus importants que les coups simplement gros -. Ensuite la menace est a. En effet, en reponse à tous les autres cours. le blanc peut repondre b et assurer sa sécurité C'est un gros coup de fuseki mais il n'évite pas b B, qui permet une extension ultérieure en c ou d'est bien meilleur que A Si noir joue A, blanc répond extension à partir du coin ; de plus le noir n'a plus d'extension satisfaisante à purfir de



13, 1, -- 20 2,1 50 mov blance and a second global, mais la réponse 1 met le noir dans l'embarras. C'est trop solide et lent. La pénétration en A est possible, avec la suite : blanc a, noir b, blanc c. mais le blanc est profocoé et cela affectera le centre. Enfin. D est hors de question, beaucoup trop rappas s'approcher trup d'une

PAGE 45 (suite)



PAGES 46 A 48

Diag. 3: 44-40 (35 × 44) 50 × 28 + Les coups des noirs sont indiqués entre parenthèses

Diag. 4: 34-30 (24 × 35) 44,40 (35 × 44) 50 × 28 a) (8-13) 28-33, + par opposition. b) (8-12) 28-22, + par opposi-

Diag. 5: 13-8

6: 32-28 (ou encore 32-25, 32-19, 32-14, 32-10: une dame peut franchir plusieurs cases, et, le cas échéant, toute une (37 × 46), B + egalement par enterme mais a la case 46)

Diag. 7: 47-20 (15 × 35) (la prise majoritaire est prioritaire : on dost prendre du côté du plus 45 × 34 !, B = par opposition.

8: 32-27 1 (49-21) 19-35 ! (21-32...) les points de suspension significat que la dame noire peut être portée jusqu'à la case 49) en l'occurrence 31-27 5 (32 × 21) 35-49 + par blocage !

Diag. 9: 37-32! (36 × 47) 32-27! (21 × 43) 33-28! (la pointe de la combinatsoni Diag. 10: 29-23! (18 × 29) (un gambit comporte toujours, dans sa première phase, un sacrifice de un ou de plusieurs pions. Dans cet exemple, trois pions vont être sacrifiés avant l'attaque imparable !) 27-21 (16 × 27) 28-22 (27 × 18) 39.34 1 certains reporable, on

deuxième phase du gambit) et si : a) (18-23) 33-28 (l'aspect tactique, ou trorsième phase du gamhet) (23 × 32) 34 × 1 ! + b) (19-23) -33-28 (23 × 32) Diag. 11: 47-41! (37 × 46) 39-33 (28 × 39) 38-32 ! (la

pointe de cette spectaculaire com-(47 × 38) 34 × 5 ! raffe de six pions et une dame et + Diag. 12: 27-21 (16 × 27)

en collage à 12 est l'une des caractéristiques du thême du coup de schématique dans cet exemple)

Disc. 13 - 34.29 1 et sa

36 4 27 4

\$25.500 29 - 20 (14 × 25)

«Je m'appelle Spearitus et j'ai apporté à mon ami Waldi la collection des jeux Spear. Demandez tout simplement à mon ami Waldi le catalogue





Jeux Spear chez tout bon spécialiste »



73
Cher Waldi,
☐ je te prie de m'envoyer
 le catalogue des jeux Spear.
 l'adresse du détaillant le plus proche de mon domicile.
☐ Donne-moi un coup de fil! (réservé aux commerçants)
société
rue
ville
tél
Découper et envoyer à:
WALDI S. A. R. L. 82 bis, Avenue Henri Barbusse 92600 Asnières sur Seine

92000 Ashreres sur Seine

Diag. 14: 32-28! (24-30?) (les Noirs tombent dans le pièges 35 × 24: (21) × 29; 33 × 23: (18 × 29) 33 × 24: (17-21) 26 × 17: (11 × 35) mais 24-20! (15 × 24) 45-40 (35 × 44) 43-39 (44 × 33) 38 × 16! + après cette rafte de six pions.

Diag. 15: 37-32 1 menaçant de 32-28, etc. B+ immédial Après 37-32 1, trois défenses peuvent

a31 (5-10) 24-35 (15 × 24) 35 × 51, + par enfermé de la dame noire à 46.! b) (23-29) 30-25 (19 × 30)

b) (23-29) 30-25 (19 × 30) 25 × 23, B + 1. c) (15-20) 24 × 15 (13-18), mais

PAGE 49

Le Tarot. Problème n° 1

0	S	E	N	
1 4	R 💠	3 4 R •	A 3	(1)
7 🖤	9 🖤	R 🎔	1 9	
	EXC	V 🚓	A.7	(2)
C W	10 🖤	V A	2 🖤	
6 🚓	Cop	5 🚓	A 8	
A 14	A 19	4.0	3 9	(3)
2.4	A 20	A 2	3 *	
R .	A 13	A 15	V .	
4 .	A 21	A 16	6 9	
D .	A 10	A 12	8 9	
7.0	D.	9 %	1 4	(4)
8 0	A 4	A 9	6 4	
5 .	A 5	A 17	9 .	
8 4	A 6	A 18	4.4	
3 +	A 11	10 4	5 4	(5)
8.	R 🌩	2 ♦	7.4	
9 4	C +	V.	D.	
10 .	AI	6 4	10 4	

1. Ouest ne peut entamer A 14. Car si Sud a l'EXC, il risque de faire monter ses partenaires. Il n'entame pas R 🌲, couleur trop longue, n'ayant que A 14. Il

ses partenaires

2. Est joue . (Pour que les atouts de Nord soient utiles, lui-même en ayant beaucoup.)

3. Sud joue atout, A 20, et voit

que Nord et Ouest ne fournissent pas. Il ne peut que rejouer atout pour protéger son C \u220b . Est re lance A 16 pour faiter tomber A 21 (la seule défense de Sue l'atou) après avoir repris la main avec A 12 sur A 10. Est envoie petit \u220b pour D \u220b en Sud (il peut le supposer à cause de l'EXC, sin oni il le fait couper en gardant un oni il le fait couper en gardant un

4. Sud continue atout (pour petit au bout et attente A ♠). En reprenant la main, Est lance ses atouts maîtres dans l'espoir d'empêcher le Petit au bout. Puis il envoie petit ♣ pour coupe en Sud.

 Sud joue R ♠, puis C ♠, pris par D ♠ en Nord. Petif au bout pour Sud qui chute de 3 points. malgré ses 3 bouts et un jeu remarquable!

Problème n° 2

♦ : C	95/4	- V 10	1	
()	S	E	N	
3 🍁	A 11	1.4	2 +	(1)
8 🖚	R .	3.4		
D 🏟	2.4	1.0	5.4	
2 💠	A 12	5 %	5 4	
A 4	7.4	A 2	6 .	(2)
1.4	EXC	R .	VA	(3)
A 18	A 20	6 4	7 4 V 4 2 4	(4)
A 7	9 .	A 3	V.	(5)
1 9	4 99	D.	2 🖤	
A 19	A 21	8 4	A 6	
3 0	10 🏟	A 5	A 8	(6)
4 %	A 15	8 4	D.	(7)
8 🖤	R W	A 10	3 🖤	(8)
6.4	A 16	10 4	A 9	(9)
6 4 V •	7 🖤	A 14	5 9	400
7 4	C +	D +	A 13	(10
10.00				

9 9 9 R A A 1

1. Pas d'entame à l'atout (malgré le chien blanc).

2. Ne pas rejouer 4, puisque

Sud coupe aussi .

3. Sud place l'EXC pour conserver un atout.

4. Coupe d'atout fort d'Ouest, pour forcer Sud.

5. Il faut jouer ♥ ici pour donner la main à Eşt (şi Sud la lui

laisse) pour relancer ◆.

6. Ouest ne doit pas défausser de

▼ (V 10 collants).

7. Sacrifier D ♣ pour coupe

Sud.

8. Sud joue R ♥ car D ♥ n'est pas obligatoirement sèche.

9. Est rejoue ♦ pour coupe Sud

(4 arouts defiors, A 15 était peut-être un achat de D ♣), puisque Sud coupe du A 16, en dernier Est en déduit qu'il n'a ni A 13, ni A 1 (sauf bluff possible mais douteux!) 10. Jeu de coupe entre Nord et

Est pour petit au bout !...

1 000 2 000

7.4

9 A 1 6 A 4 A

1. Evidemment, Sud aurait pu couper du Petit et ainsi le sauver, s'il l'avait su en danger. Mais, dans cette vituation, la locique lui

\$ V (4)

2.4

impose d'essayer de le mener au bout. 2. EXC pour sauvegarder un atout en Est.

3. Ouverture (recherche coupe). Nord doit laisser la main a Sud.
4. Sud lance pour tenter d'af-

franchir sa longue,

5. Sud joue atout.

A partir de là, les mains de Sud et

d'Est sont : Est A : 13 7 3

♥:R10971 Sud

D C 8 6 5

Le Petit est pris de toutes façons, puisque Est et Sud ont le
même nombre d'atouts et de
cœurs !... (Il) peut même être

pris au bout si le premier ne voit pas le danger avant.) Problème n° 4

V .	45	3 4	2 +	
8 🐟	R &	100 0	4.0	(2)
AI	1.4	EXC	6.4	(3)
5 0	A 10	2.4	1 4	(4)
A 8	2.4	10	9 4	
6 4	A 11	5.46	3.00	
A 18	3.0	4	A 15	
7 4	4 ::	24	3 20	
R .	404	- 4	24	(5)
A 3	5.0	46.13	A C	
A 4	A 15		1114	
A 9	- 4	4.0	D .	
7.4	A 21	0.4		Les
R 💠		2.10	0.0	100
VA		2.4	-	1.5
5 0	R W	10		

2. Sud 2 mettre = 3. Tact = 3. Tact = 3 atouts c

6. Sacrifice de la D • d'Est. | donc, logiquement. Y T P (en Pour faire tomber A 21.

7. V ♠ pour la chute du dermer atout.
8. Sud défausse petit ♥ sur D ♠.

9. Contrat réussi de 0 point !

PAGE 74 Curieux anniversaire (par Jean

Curieux anniversaire (par Jean Tricot) En 1936, les personnes nões en 1892 avaient 44 ans, Or, 1936 est

J et S, né en 1980, aura 45 ans en 2025, carré de 45. Trois côtés pour un carré (par Jean Tricot).

4 est le carré de 2

PAGE 74
Visez juste (par Jean Tricot)



PAGE 75 Definitions a double detente (par

Jean Lacrotx.

1 2 3 4 5 6 7 8

1 N O U R R I C E

II E R S E C L

III C A L L I E R

IV A I M O

V S E X P R E S

VI A S T E N T E

VII I S I C C R

PAGE 75

Frois chiffres dans Fordre (par Claude Ahithol)
Les penniers chiffres sont : 5, 4, 3 et 2. Le prochain sera donc : 1. Les deuxeme et trossième chiffres sont : 03, 06, 10 et 15. Sont : 1 + 2, 1 + 2 + 3, 1 + 2 + 3 + 4 et 1 + 2 + 3 + 4 + 5. Donc, les suivants seront : 1 + 2 + 3 + 4.

* 5 + 6 = 21. Le nombre à 18 ser est 121.

La logique de l'alphabet (par Martine Sassier)

a. La suite logique des lettres est § T.P. illin a en effet d'abord D.B. A en sautant une lettre, le C), puis I.F.D. ien sautant deux lettres, puis unei et enfin P.L. (en sautant trois lettres, puis deux). On aura

donc, togggement. 1 1 F (en sautant quatre lettres, puis trois). b. La suite logique est F P Y. Entre A et B on n'a pas sauté de lettre et eatre B et D on en a sauté une. A la deuxième ligne on reprend l'alphabet en supprimant les

prend l'alphabet en supprimant les lettres utilisées à la première ligne : la première lettre est donc C puis, en sautant 2 lettres on arrive à G (f) a disparui) puis, en sautant 3 lettres on obtient K. A la 3' ligne, on repart de E, on saute 4 lettres pour arriver à L (G et K on disparui) puis 5 lettres pour obtenie R. Pour la 4' ligne, on part donc

disparu) puis 5 lettres pour obtenir R. Pour la 4º ligne, on part donc de F (première lettre restante), on saute 6 lettres pour arriver à P (K et L ont disparu) puis 7 lettres jusqu'à Y (R a disparu).

PAGES 76 ET 77 Garden Party (par Marie Berrondo).

Au croquet

Pour croquer, le centre de la boule doit se trouver sur un segment de



Pour passer l'arceau, sur un segment de 10 : c'est 2 fois plus difficile. 2.

12.5 - 1.6

C'est 1,6 fois plus facile de croquer que de frapper le piquet.

 $\frac{12.5}{10} = 1.25$

Il est 1,25 fois plus facile de frapper le piquet que de franchir l'ar-

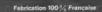
4. Si les arceaux mesurent 30 cm, l'ouverture du double arceau à la cloche est de 21,2 cm. En se reportant à la question 1, on verra qu'ici encore il est plus facile de croosurer.

S. Soit 2 x la longueur de l'arceau. pour passer la cloche, il faut : $x\sqrt{2} > 10$

 $x > \frac{10}{1,414}$ ou x > 7,07

L'arceau doit mesurer plus de 14,15 cm.

Autour du gros arbre Développons la surface du tronc : $d^2 = 2^2 + 1,5^2 = 4 + 2,25 =$ $6,25 = 2,5^2 d = 2,5 m.$



CARTES A JOUER

heron Le Seul

MAITRE-CARTIER

ayant obtenu le

QUALITE FRANCE

BOECHAT FRERES

RUE GAY-LUSSAC - 33700 MÉRIGNAC TÉL. (56) 34.36.30



A la piscine

Soix x cette longueur inconnue. Lors du 1" croisement. Poul et Virginie ont parcouru x à cux deux. Lors du 2º croisement, ils ont parcouru 3x à eux deux, chacun ayant done nagé 3 fois plus one lors du premier croisement D'où l'équation relative à Virgi-

Done x = 12.5

La piscine mesure 12.5 mètres 2. Quand Virginie a nagé 5 m. Paul a nagé 7,5 m. Il va donc une fors et denne plus vite qu'elle Elle atteindra le but après avoir parcouru 50 - 18 = 32 m. Pendent ce temps, Paul en aura purcouru Je retard sur elle

La surface du jardin Soit N ce nombre.

Soit N' ce nombre diminué de 5 000 Soit N" le nombre 6 chiffres obtenu en juxtaposant deux fois N'. N" = 1 000 N' + N'

N., = 1 001 N. Les restes successifs dans les divi-

sions par 7, 11 et 13 sont donc 0. Il résulte : Le jardin de Paul et Virginie me-

An Tennis Il faut éliminer 36 personnes. Il faudra done 36 parties, et done 36

boites de balles. Trois carrés logiques (par Alain Ret).



PAGE 79 Délit de fuite (par Claude Abit-

Soit aubb le nombre à déterminer.

Tous les carrés se terminent par 1, aabb = 1000 a + 100 a + 10 b + h = 11 (100 a + b). Ce nombre est divisible par II. Etant un carré : 100 a + b est donc divisible par 11. Or 100 a + b = 99 a + a + b, a + b est denc divisible 0 < a + b < 18, la seule valeur

possible pour a + h est 11 Si b - 1 a = 10 à rejeter Si b = 4 a = 7 7744 = 882 Si h = 5 a = 6 6655 = (81.578...)2 Si b = 6 a = 5 5566 = (74.605)2 Le seul carré parfait est 7744 our est done la solution

PAGE 79 Tout l'alphabet dans l'ordre (par Martine Sussier)

| DEF METURE SUSSECTION | DEFENSIVE SUSSE XWURUZDYEB

PAGE 80 Un mot de cinq lettres (par Claude Abitboli Les deux mots à trouver sont : MICRO et ATLAS. Voici le rai-

sonnement qui permet de trouver MORTE et MONTE, qui ne différent que par R et N éliminent meme. MORTE et MORUE élimes : MORTE et MENUE : O et E deuxièmes ; MALUS et MEil reste donc : M première et E

mière donne MICRO Le même raisonnement permet de

Les inséparables (par Martine Sassier)

EMIR - RIME TUBER - REBUT REIN - NIER PORT - TROP TORT - TROT ECART - TRACE REPAS - SAPER Ces mots, deux par deux, sont formés des mêmes lettres, lues une fois de gauche à droite et l'autre de droite à gauche.

Un carré logique (par Alain Ret).



PAGE 80

Grille Nº 2 (par losé Féron) 1 2 3 4 5 5 7 8 9 10 11
| F U R O N C U L O S E
| E N O U E E A I L E
| II L A 5 M L I N S
| I N E L E O A N T E S E V A L S U WI I M I T I E Z L E S VI T I E R S E D E N VIII E T R E I I U T E ZELES IX R E E V A L U E R A B

Motchiffretpar C. Abithot Les troisieme et quarrieme lettres sont dans l'ensemble : 3, 6, 9, 12 15, 18, 21 et 24, b) et e) impliquent que la traisième lettre est Q d) implique que la cinquième est pure. On obtient les solutions nier mot qui convient évidem-

PAGE 81 L'escalier (par Martine Sassier). BILLE - CIBLE - CLAIE - LA

Des ieux plein mon sac (par Claude Ahithal)

Solution evidente x = 351 En retranchant membre à membre.

on obtient 18 (x-351) + 17 (y + 351) = 0 Dans la congruence modulo 17. on obtient

y = -18 k + 9La seule valeur possible est : k = 0. Soit: x = 11 et y = 9. Mystérieux cocktail (par Claude Abitbol).

Le degré du cocktail est donc 11°.

Grille nº 3 (par Michel Laclos). 1 2 3 4 5 8 7 8 9 10 1 0 9 E U E D E P I E NUSUR 101 E VDAB WILM SES VII B VIII A S EMPALE AM E LI IXT

GINALES

NARRATIONS

PAGE 82 LEANDREN ... (par Martine

Sassiert Léa, Léandre, André, Renaud. Audrey, Eymar, Marc. Marcet. Marceline, Céline, Line, Inès

Deux carrés logiques (par Alain Ret).



Grille Nº 4 (par José Féron) 2 3 4 5 6 7 8



Le mot qui grandit (par Martine

Ret).

Ré - Mer - Emir - Maine - Marine - Arménie - Ambreine. PAGE 84

Autour de la table (par Mortine Sassier) En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, la table organise ainsi : Jean-Pierre Martine, Alain, Magali, Daniel et

Un département de trop (par Martine Sassier)

L'intrus, c'est le Lot ! Car tous les départements cités ont des indiestifs numériques postaux multiples de 8, sauf le 46, le Lot

Un carré logique (par Alain



Une case vide (par Claude Abit-

Les premières lettres forment une suite alphabétique : A. B. C. On attend done : D. De même pour les deuxièmes lettres : O, P, Q et donc R. Pour les troisièmes lettres, nous avons une suite inversée : D, C, B et donc A De nous veau suste alphabétique pour les quatrièmes : M. N. O et donc P. Le mot à trouver est : DRAP.

Des nor

Thésée... your Char C. Abitbol

PAGES 88 ET 89 Questions de logique (par Jean Claude Baillift.

1. Protagoras et son disciple. Juridiquement parlant, le disciple n'avant pas encore gagné son premier procès, Protagoras n'a pas à lui demander rétribution de son enseignement. La cour doit donc repousser la demande de Protagoras. Le disciple gagne donc son procès. Mais à ce moment.

d'après les conventions initiales. te disciple, avant désormais gagné son premier proces, doit payer On voit l'habileté de Protagoras dans cette affaire. Dans l'énonce

du problème, il semble y avoir paradoxe parce que les raisonnements sont effectués une fois le jugement supposé rendu. Si l'on prend la peine de décomposer l'affaire en deux étapes (avant que le supement sost rendu ; après que

2. Le Masque de Fer.

Nous supposerons que les inscriptions du Masque de Fer, écrites par un savant logicien, ont un sens, et sont ou vraies ou faiisses.

- je ne suis pas le frère jumeau de Louis XIV une seule de ces deux inscrip-

Supposons que la seconde inscription soit vraie. Une seule des deux inscriptions est vraie. La première

Supposons maintenant que la seconde inscription soit fausse. C'est donc que les deux inscriptions sont fausses. En particulier, En résumé, dans les deux cas, la Par contre, la deuxième inscription est soit vraie, soit fausse, sans

qu'on puisse trancher entre les deux hypothèses. Cette affirmation est - indécidable -. On en conclut que :

1) Le Masque de l'er était le frère jumeau de Louis XIV (ce que tout le monde savait ()

2) Le Masque de Fer avait trouvé le théorème d'indécidabilité de Gödel been avant ce dernier (ce que tout le monde ignorait 1).

3. La Pyramide de Cheops Le professeur Mortimer a raisonné de la facon survante. Si la troisième inscription était vraie, alors seule cette trossième inscription serait vraie. Les deux premières inscriptions seratent fausses; if y aurait donc un trésor caché sous

chacune des deux trappes, ce qui est contraire à l'énoncé. Par conséquent, la troisième inscription est fausse et le nombre d'inscriptions vraies est égal à zéro ou deux. Il ne peut être égal à zéro, car là encore, les deux premières inscriptions seraient faux ses, ce qui est impossible Donc les deux premières inscriptions sont vraies. Done le trésor est caché sous la trossième trappe. Le capitaine Blake ouvre la troisième trappe, déclenchant le dispositif d'obstruction des galeries.

Le rassonnement du Professeur Mortimer semble sans faille. Et pourtant, son erreur est de taille! En effet, une déclaration isolée peut ne pas avoir de sens et en acquérir un en précisant le contexte, en indiquant par exemple qu'elle émane d'une personne raisonnant en termes de logique ou

disant toujours la vénté. Dans le cus présent, nous ne savons rien de l'auteur des inscriptions. Aucun élément ne nous permet d'affirmer qu'il y a un quelconque rapport entre ces inscriptions et la réalité. L'erreur du l'hypothèse que chacune de ces inscriptions était, soit vraie, soit

Remarquons que même s'il avait raisonné judicieusement, il lui restait une chance sur deux de se tromper, le trésor pouvant être sous l'une ou l'autre des trappes restantes sans qu'aucun élément ne lui permette de choisir !





Alors. résolvez le problème suivant:

Peut-on trouver deux nombres dont le produit de la somme par le produit égale 29400?

La réponse? Trouvez-la dans l'un de ces trois livres:

"Les leux mathématiques" d'EUREKA 253 casse-tête résolus

"Les casse-tête logiques'

de RAILLIF 131 casse-tête dont 20 problèmes célèbres

"Les casse-tête

mathématiques de Sam Loud de Martin GARDNER

Le grand classique, avec fac-similés des gravures originales

dunod

4. Le Docteur, les deux infirmiers et le fou. C ne peut pas être infirmier. C'est 1) C est le Docteur On a tropy solutions possibles

Première Deuxième Troisième solution solution solution B Infirmier Fou Infirmier C Docteur Docteur Docteur

D Infirmier Infirmier Fou 2) C est le fou

On a trois solutions possibles: Quatrième Cinquième Sixième solution solution solution

A Doctour Infirmier Infirmier B Infirmer Doctour Infirmier D Infirmier Infirmier Docteur

Sans indication complementaire

ces six solutions. Aussi le Directeur de l'asile préci-Si C était brun, ce pourrant être le les trois premieres solutions. Or, on sait qu'il trouve alors la solution. C'n'est donc pas brun et Nous ne savons pas s'il y a un. deux ou trois bruns, et nous n'avons pas d'eléments pour chor-

sir entre les trois demières solu-Mais dans les trois cas, le fou est le personnage C' Commentaires : Le fou est donc

la personne qui dit - Je suis Cela peut sembler contradictoire avec l'énoncé qui précise que,

pour le fou, toute proposition vrane est fausse. Or le fou étant fou, il ne devrait pas pouvoir dire - je suis fou - puisque cette proposition est vrate Cependant, le logique. Ses raisonnements partent d'une have parfaitement contra-

Donnons un exemple lui permettant de prononcer la phrase - Je

Une proposition yrate est que, si une affirmation est vraie, son contraine est faux Done pour le tou, si une affirmation est vrate, son contraire est

vrai en même temps. Pour lat, les affirmations - je ne surs pas fou - et - je suis fou peuvent être vrases en même temps, ou fausses en même temps. ce qui peut le conduire à dire - je

En définitive, et c'est heureux, la logique rejoint le bon sens. Nous aurions probablement pu éviter de tenir tous ces raisonnements laborieux si nous avions gage que, ni le Docteur, ni les infirmers n'avaient prononcé cette

PAGES 90 ET 91

Questions de logique (par Marie Berrondo Il s'agit de résoudre un à un les 6 problèmes de logique posés par les 2 ordinateurs de chucun des 6 astronets. Voici la solution détaillée du premier qui vous permettra de Supposons que le premier astronel sost en etat de marche (première gauche est en panne (deuxième supposition), il donne au moires une affirmation fausse. Sa premiere affirmation clant vrace (anpareil pare à decollers. deuxième est fausse, c'est-a-dire que l'ordinateur connexe fonctionne normalement. Ce qu'il dit est vrai. Or, il affirme que l'ordinateur de gauche fonctionne bien. done notre deuxième supposition et posons à présent que l'ordinateur de gauche marche bien. S'il dérègle et donne au moins une fausse indication. Or al affirme que l'appareil est prét à décoller tce qui est conforme à la première

gauche fonctionne (ce qui est

position, nous avons about à une impossibilite notre première sup-Des rarsonnements analogues conduisent à trouver le seul astronef qui fonctionne : c'est l'appa-

PAGES 03 A 05







ABONNEZ-VOUS AU SUPPLEMENT jeux & stratégie Jeux & Stratégin est un magazine prépanté sous la forme d'un supplément trimestriel à Science et Via, il ne peut donc faire l'objet d'aucun abonnement séparé.

 Si vous êtes déjà abonné à Science et Vie, utilisez le couper (1), Si yous désirez yous abonner à Science et Vie et recevoir le supplément Joux & Stratégie, utilisez le coupon (2).

----Je soussigne, déclare être abonne à Science et Vie et désire recevoir en complément de mon abonnement les suppléments trimestriels Jeux & Stratégie au tarif préférentiel 1 CE "EL

PRENOM RITE

CODE POSTAL Je joins cette somme par : - chèque bancaire - mandat-lettre CCP 3 volets (sans indiquer de numéro de compte)

WILE A Fordre de SCIENCE ET VIE J'adresse le présent bulletin accompagné de son règlement à SCIENCE ET VIE - 5, rue de la Baume 75832 PARIS CEDEX 08

POUR VOUS ABONNER A SCIENCE ET VII ET JEUX & STRATEGIE

Je désire m'abonner à Science et Vie et profiter ainsi des supplémer

12 monsuels Science et Vie + 4 suppléments Jeux & Stratégie : →1 A3 131 £

PRENOM

CODE POSTAL WILLE Je joins cette somme par : C chèque bancaire C mandat lettre CCP 3 volets (sans indiquer le numéro de compte)

A l'ordre de SCIENCE ET VIE

J'adresse le présent bulletin accompagné de son règlement à SCIENCE ET VIE - 5, rue de la Baume 75832 PARIS CEDEX 08. _____



X cherche situation intéressante.

MOT COMPTE DOUBLE

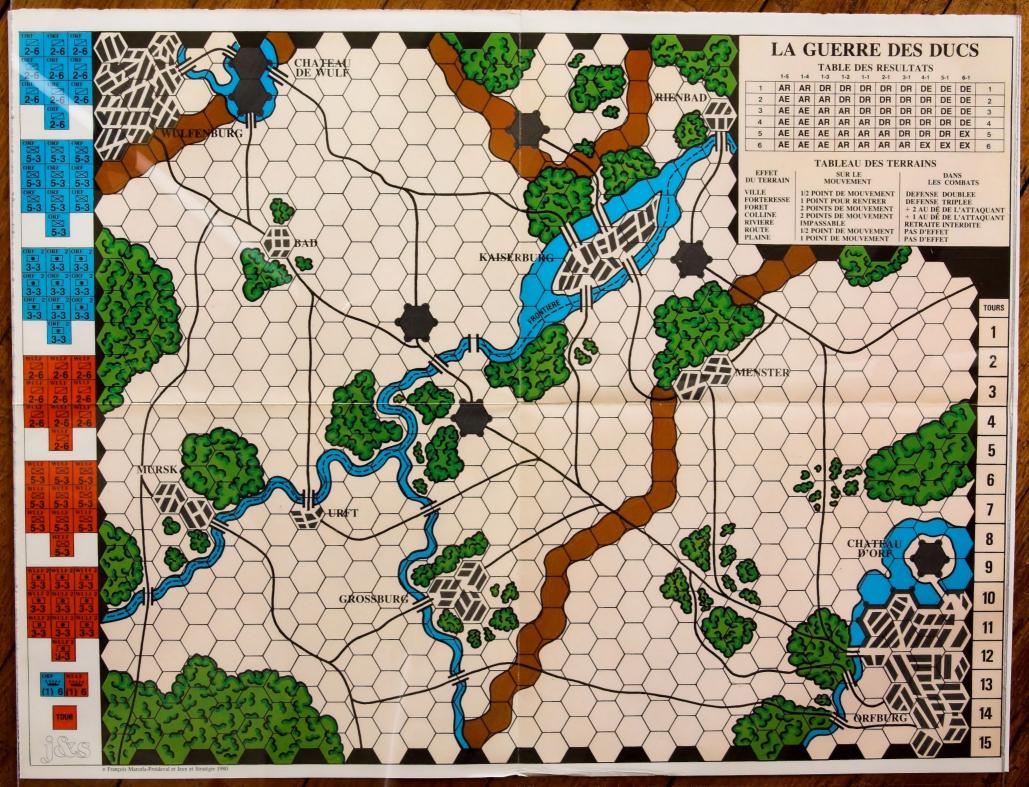
> MOT COMPTE TRIPLE

X 10

SCRABBLE

Sachez vous placer.

MECCANO



règle du jeu

HISTORIQUE

Depuis trois cents ans, les ducs d'Orfburg et de Wulfenburg s'affrontent régulièrement pour un litige frontalier qui met en cause la ville de Kaiserburg et le territoire compris entre les deux bras de la rivière. Il y a trente ans, au terme d'une longue bataille, le duc de Wulfenburg reprit Kaiserburg, mais ne put se rendre maître du « territoire des deux rivières ».

Après trente ans de paix armée, le duc d'Orfburg déclara la guerre à son vieil ennemi. Son but : reprendre Kaiserburg, bien entendu. C'est cette « Guerre des Ducs » que vous allez faire revivre. Ce jeu d'initiation, volontairement simple, est destiné à familiariser les débutants avec les principes de base du jeu de guerre (Wargame) et de donner un exemple assez réaliste du thème « napoléo-

la guerre des ducs

LE JEU

Nombre de joueurs : 2 Eléments du ieu

- une carte géographique divisée en cases hexagona-
- des pions (à découper) ;
- une table de résultats et une table des effets de terrain directement imprimées sur la carte :
- il faut également se munir d'un dé

Il y a 31 pions par pays (plus un pion marqueur de tours), soit : 1 duc ; 10 unités d'infanterie ; 10 unités de cavalerie ; 10 unités d'artillerie.

Ces pions portent des symboles (correspondant au code de l'OTAN) :

infanterie : cavalerie : artillerie :

et une couronne pour le duc. Ils portent également les indications suivantes:

- début du nom du pays : ORF (pour Orfburg) et WULF (pour Wulfenburg);
- à gauche, un nombre donnant la force d'attaque et de
- à droite, un nombre donnant le potentiel de déplacement (points de mouvements) ;
- pour l'artillerie seulement, en haut à droite, le nombre 2 rappelle la portée des canons : deux cases

but du jeu : s'assurer une conquête territoriale décisive ou anéantir le duc ou les troupes adverses. Comme on va le voir, une des particularités de la Guerre des Ducs est que la situation des deux adversaires n'est pas symétrique : ils ne se trouvent pas exactement dans les mêmes conditions pour s'assurer la victoire.

mise en place des pions sur la carte : chaque joueur place une de ses unités sur chaque case de ville ou de forteresse qu'il possède. Ensuite, l'un après l'autre, et pièce par pièce, ils posent le reste de leur unités à l'intérieur de leurs frontières, jusqu'à ce qu'elles soient toutes

Le joueur qui possède l'Orfburg commence toujours la

durée du jeu : le jeu se déroule en 15 tours maximum, que l'on compte en faisant avancer le pion marqueur de tours sur l'échelle indicatrice à la fin de chaque tour.

Chaque tour est lui-même divisé en deux phases, correspondant chacune aux différentes actions d'un des joueurs. Quand les deux adversaires ont joué, le tour est achevé, et I'on passe au tour suivant.

les ducs : les deux pions représentant les ducs n'ont qu'un potentiel de défense : ils ne peuvent pas attaquer directement. En revanche, leur présence, à moins de deux cases, d'unités de leur camp, « fanatise » leurs troupes et double le potentiel d'attaque ou de défense de ces der-

Les ducs subissent, comme tout autre pion, les résultats des combats. En particulier, un duc peut-être éliminé au cours d'une bataille. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et le joueur qui le possède a perdu, même si les autres conditions de la victoire ne sont pas remplies.

les forteresses: les forteresses ne peuvent contenir qu'une unité (plus éventuellement un duc, qui ne compte pas pour une unité). Sans garnison, elles sont sans défense et peuvent être occupées par l'un ou l'autre des belligérants. Les unités d'artillerie peuvent tirer à partir

conditions de victoire : les deux belligérants n'obtiennent pas la victoire dans les mêmes conditions.

- 1 : Victoire marginale : le duché d'Orfburg gagne en s'emparant de la ville de Kaiserburg, tout en conservant le territoire compris entre les deux rivières. De son côté, le duché de Wulfenburg sera vainqueur s'il parvient à empêcher la réalisation de l'une de ces deux conditions.
- 2 : Victoire totale : la victoire totale est acquise pour l'un des deux pays avec la conquête de la capitale adverse, ou l'élimination du duc ennemi

mouvements: pendant sa phase active, chaque joueur déplace autant d'unités qu'il le désire, dans la limite des points de mouvements attribués à chaque unité. Voici le nombre de points nécessaires pour se déplacer d'une case, selon la nature du terrain

routes: 1/2 point par case villes: 1/2 point par case terrain normal: 1 point par case ponts:..... 1 point par case (mais 1/2 point si le pont

est franchi par une route)

bois: 2 points par case hauteurs (brun): ... 2 points par case

rivières: infranchissables en dehors des ponts lacs: infranchissables.

(Note : si une unité doit emprunter une route au cours d'un mouvement, et si elle ne se trouve pas sur cette route au début de son déplacement, elle doit d'abord utiliser pour l'atteindre le nombre de points de mouvements nécessités par la nature du terrain qui la sépare de la route.)

limitations des mouvements : une unité ne peut en aucun cas se placer sur une case occupée par une autre unité, amie ou ennemie. Seule exception : le duc, qui, sur les cases de villes ou de forteresses, peut se placer sur une autre unité amie. Mais au cours d'un déplacement, une unité peut traverser une case occupée par une unité du même pays.

zones de contrôle : chaque unité exerce une influence particulière sur les six cases qui environnent celle qu'elle occupe : ces six cases constituent sa « zone de contrôle ». Les zones de contrôle présentent des propriétés particu-

- une unité peut pénétrer dans une zone de contrôle ennemie sans dépense de points supplémentaire, mais elle n'a pas le droit de s'y déplacer : elle doit donc s'arrêter dès qu'elle y est entrée ;
- on ne peut donc passer d'une zone de contrôle à une autre qu'après être sortie de la première :
- les zones de contrôle ne s'exercent pas au-delà d'une rivière, mais franchissent les ponts :
- il est interdit de faire retraite dans une zone de contrôle ennemie.

Exemple:



l'unité C, se trouvant dans la zone de contrôle de A, ne peut atteindre la case X2 en passant par la case X1, qui se trouve également dans la zone de contrôle de A. Elle sera obligée de sortir de la zone, de contourner X1 et de pénétrer de nouveau dans la zone en X2. Elle dépensera donc 4 points de mouvement au lieu de 2.

les combats : pour livrer bataille, il faut que l'unité attaquante se trouve à une proximité suffisante de l'unité attaquée : cases contiques pour l'infanterie et la cavalerie, une case d'écart pour l'artillerie. Plusieurs unités d'un même pays peuvent attaquer une seule unité adverse, pourvu que chaque unité attaquante remplisse les conditions de

Le combat étant déclaré, on additionne les points des unités attaquantes, puis les points de la défense (ceux-ci sont multipliés par deux si elle se trouve dans une ville, par trois dans une forteresse). On fait le rapport des points. lequel s'exprime en plaçant l'attaquant en numérateur et le défenseur en dénominateur. Il peut aller de 1/5 (ou « 1 contre 5 ») à 6/1 (ou « 6 contre 1 »). L'attaquant jette alors le dé. Le nombre obtenu est modifié, le cas échéant, par la nature du terrain (voir la « table des effets du terrain »).

Et l'on reporte, sur la « table des résultats », le rapport des forces et le nombre donné par les dés. Le croisement des deux lignes donne le résultat du combat.

Celui-ci s'exprime par un couple de lettres, dont voici la

Ae (attaquant éliminé) : les unités attaquantes sont retirées

Ar (attaquant recule): les unités attaquantes reculent d'une case.

De (défense éliminée) : les unités de défense sont retirées

Dr (défense recule) : les unités de défense reculent d'une

Ex (échange) : les unités de défense sont retirées du jeu, ainsi que les unités attaquantes totalisant une force au moins égale.

Une unité qui se trouve dans l'impossibilité de reculer, parce qu'elle a derrière elle un lac, une rivière ou une zone de contrôle, est retirée du jeu, sauf si elle est entourée d'unités amies : dans ce cas, elle pousse une de ces pièces et prend sa place.

On tiendra également compte des trois règles suivantes : - on ne peut attaquer une unité donnée qu'une seule fois au cours de la même phase :

- une unité donnée (ou un groupe d'unités) ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie durant la même phase:
- plusieurs unités amies peuvent s'allier pour attaquer une unité adverse, mais cette action ne constitue qu'un seul combat, comportant un seul jet de dés.

Les résultats du combat sont applicables immédiatement, avant le début de la phase suivante.

cas de l'artillerie : une unité d'artillerie peut livrer bataille : soit à une distance de deux cases (bombardement), soit contre une unité contique (corps à corps). Dans le cas d'un bombardement, elle ne subit ni retraite, ni échange. En revanche, dans un combat corps à corps, elle subit les résultats de la table, comme n'importe quelle autre pièce.

avance après les combats : lorsque l'issue d'un combat oblige le défenseur à faire retraite. l'unité attaquante peut. si elle le désire, occuper la case que le défenseur abandonne, et ceci sans tenir compte des zones d'influence, ni des limites de déplacements qui lui sont propres.

La décision d'occuper ou non la case de l'adversaire doit être annoncée immédiatement après le combat. Cette décision est immuable : on ne peut en aucun cas la modifier par la suite.

F.M.-F.

FEDERATION FRANÇAISE DES JEUX DE SIMULATIONS STRATEGIQUES ET TACTIQUES

Vous êtes un passionné de jeux de guerre. Mais vous ne trouvez pas d'adversaires. Ne restez plus isolé : devenez membre de la F.F.J.S.S.T. La Fédération vous mettra en rapport avec des joueurs de votre niveau et des clubs de votre région. De plus, vous recevrez régulièrement le bulletin de la Fédération qui vous tiendra informé des différentes activités organisées par les clubs ou la Fédération, ainsi que l'évolution internationale du jeu de guerre. Chaque année, la Fédération organisera un tournoi national de jeux stratégiques et tactiques, des manifestations et une convention, auxquelles les membres de la FFJSST pourront participer gratuitement.

En outre, les membres de la Fédération bénéficient, sur présentation de leur carte d'adhérent, de réductions dans différents magasins, notamment L'Œuf cube et bientôt le club Jeux Descartes. Pour tous renseignements, s'adresser à la FFJSST, 150, av. d'Italie, 75013 Paris.